

3CD

PEŁNE
WERSJE
GIER

POLSKA PREMIERA
NOWOŚĆ
POLSKA PREMIERA

GUN METAL

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

CD-ACTION

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

TEMAT NUMERU

THIEF 3 i DEUS EX 2

**TONY HAWK'S
PRO SKATER 4**
TYLKO DLA JASTRZĘBI!

JEDI ACADEMY
MIECZE ŚWIETLNE ZNÓW
BŁYSZCZĄ!

ETHERLORDS 2
W KARTY...
NA KOMPUTERZE?

TRON
PSYCHELICZNY
CYBERPUNK
2.0

Numer 11/2003 (92) Listopad Cena 18 zł 50 gr (w tym 7% VAT)

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!



WIECEJ INFORMACJI W ŚRODKU.

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

www.cdaction.com.pl

Nr 92 • Listopad 2003 • 18,50 zł



11

W SZYSCY NA POKŁAD!
PRZYGODA
NA HORYZONCIE!

JUŻ W
SPRZEDAŻY

ZOBACZ RÓWNIEŻ FILM

PIRACI
KARAIBÓW

KŁATWA CZARNEJ PERY

JUŻ W KINACH!

PIRACI Z KARAIBÓW



PIRACI z Karaibów to niezwykła gra role-playing z elementami akcji. Dzięki niej przeżyjesz to, o czym dotąd mogłeś tylko marzyć! Teraz możesz wcielić się w prawdziwego wilka morskiego, którego życie jest pełne niesamowitych przygód. Nie czekaj - rzuć się w wir przygód już teraz!

PRZENIEŚ SIĘ W PEŁEN NIEBEZPIECZEŃSTW REJON KARAIBÓW XVI-go wieku. Zostań kapitanem statku, zbierz załogę i ruszaj ku przygodzie! Pojedynkuj się na szpady o honor i bogactwo, badaj tajemnicze jaskinie pełne pirackich skarbów. Wypełniaj niebezpieczne misje lub zajmij się handlem rzadkimi towarami. Przeżyj sztorm na otwartym morzu, bierz udział w bitwach morskich. Przemierzaj tajemnicze, rzadko uczęszczane rejony Karaibów. Niesamowite przygody i legendarne skarby słynnych piratów czekają na Ciebie!

Bethesda
SOFTWARES
a ZeniMax Media company

Ubi Soft

1C
COMPANY

Disney
INTERACTIVE
ACTIVE
P

Akella

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSKRYBACJA W POLSKIM
CDPROJEKT

bizz.pl

2CD

WERSJA KINOWA
KWADRO MÓWIONE PO ANGIELSKU
Z POLSKIMI PODPISAMI

99
90
Dzisiaj

© 2003 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Elementy audio/video © 2003 Disney. Produkcja we współpracy z Akella Corp. i 1C Company. Bethesda Softworks, ZeniMax i towarzyszące im logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi ZeniMax Media Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Dystrybucja Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft i logo Ubi Soft są zarejestrowanymi znakami handlowymi Ubi Soft Entertainment.

CHCESZ MIEĆ ROBAKI W... 3D?

WORMS 3D



W sprzedaży od 31 października!

TEAM17

SEGA®

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT.

PlayStation®2

PC
ROM



Worms 3D © 2003 Team17 Software, Team17 Software i Worms 3D są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Team17 Software Limited. Oryginalny pomysł Andy Davidson. Dystrybucja Sega Europe Limited na podstawie licencji.

Nowa eXtra
Klasyka
Gier Komputerowych

**ZAPEWNIAMY
NAPRAWDĘ
WIELE GODZIN
ZABAWY***

**Każda gra
tylko 19.99 zł**

* Psycholog ostrzega: gry z serii Nowa eXtra Klasyka powodują nieodwracalne uzależnienie.

NAJWYŻSZA JAKOŚĆ • REWELACYJNIE NISKA CENA

Najlepsza seria gier komputerowych powraca!

**KUP TERAZ
I WYGRAJ
NIESAMOWITE
NAGRODY!**

**Weź udział w konkursie „Mistrzowie eXtra Klasyki”
nagrody gwarantowane dla każdego!**

**Nagroda główna: KOMPUTEROWY ZESTAW MARZEŃ ORAZ
WSZYSTKIE NOWE GRY PRZEZ CAŁY ROK ZA DARMO!**

**A także komputery, monitory, płyty główne
oraz gry, gry i jeszcze raz gry!**

Szczegółów szukaj w grach z serii nowa eXtra Klasyka oraz na stronie www.cdprojekt.info/konkursnxk



CDPROJEKT



NEC/MITSUBISHI



Nowa eXtra Klasyka, oraz komputery z Procesorem Intel® Pentium® 4 z technologią Hyper-Threading to satysfakcja dla całej rodziny.

JUŻ W SPRZEDAŻY W CAŁEJ POLSCE!

CDA na TRONIE 2.0

Kolejny raz stawiamy Was przed bardzo trudnym wyborem: z jednej strony - nauka i trzeba by się od początku zabrać do solidnej pracy, aby później nie było jakichś strasznych zaległości. Z drugiej strony - kolejny bardzo dobry numer CD-Action. Co wybrać, a z czego zrezygnować?

Pewnie nie ma sensu rezygnować z niczego. To kwestia dobrej organizacji czasu, a nauka i gra na komputerze wcale nie muszą się wzajemnie wykluczać. Wiadomo - obowiązki przede wszystkim, ale nikt chyba nie zaprzeczy, że gry świetnie rozładują napięcie, a nawet łagodzą stresy. Nasza propozycja to dobrze dobrane proporcje pomiędzy obowiązkami i przyjemnościami.

OK, od obowiązków są jednak szkoły, uczelnie i zakłady, więc nie odbieramy im pracy. My spotykamy się z Wami dla przyjemności.

Jakie to przyjemności przewidzieliśmy dla Was tym razem? Na przykład dwie bardzo dobre pełne wersje gier - Rainbow Six: Rogue Spear i Gun Metal. Obie z najwyższej półki, a jedna to nawet absolutna nowość. Nie przypominam sobie, by jakiegokolwiek czasopismo o grach zdecydowało się na taki krok - by grę tej klasy co Gun Metal zaproponować w pełnej wersji wcześniej, niż trafi ona do sprzedaży w wersji pudełkowej (Gun Metal w Anglii miał premierę 19 września, a u nas - w Polsce, jeszcze nie został wydany). Nie podnosimy przy tym ceny czasopisma, a moglibyśmy, bo gra jest sporo warta.

Mamy zatem wielką premierę w CD-Action. Bardzo jesteśmy ciekawi, jak na nią zareagujecie. Niestety, pewnie wybór znowu nie będzie łatwy. Jak tu porównać uznany hit, jakim jest RS: Rogue Spear, z taką atrakcyjną nowością jak Gun Metal? Która pełna wersja okaże się lepsza? Po którą grę sięgniecie najpierw? W tej sprawie piszcie do nas koniecznie. Podzielcie się waszymi przemyśleniami.

Oprócz pełnych wersji na naszej płycie mamy też ciekawy zestaw nowych grywalnych dem. Szczególnie polecamy do przetestowania Jedi Academy i Homeworld 2. Niebawem obie gry zostaną ukończone i wprowadzone do sprzedaży. Będą znowu wielkie hity - i chyba nikt w to nie wątpi.

A co do czytania? Tutaj jest chyba jeszcze lepiej niż w przypadku CD z demami. Po pierwsze, mamy o 8 stron więcej, dlatego mogliśmy sobie pozwolić na więcej interesujących artykułów. I tak, obok recenzji głośnych gier - jak na przykład Tron 2.0 czy Jedi Knight: Jedi Academy - w komplecie zamieściliśmy wszystkie kąciki i działy tematyczne. Zachęcająco wygląda też dział sprzętowy, a w nim zestawienie myszek i głośników. Tak jak w ubiegłym roku o tej samej porze, zamieszczamy relacje z dwóch dużych imprez targowych - ECTS i Games Convention. Wydaje się, że targi w Lipsku zaczynają wygrywać z Londynem.

Moim prywatnym faworytem numeru jest jednak nasz temat okładowy. Polecam lekturę artykułu o grach „skradanych”.

W kolejnych wydaniach CD-Action robi się już o wiele bardziej świątecznie: będą głośne premiery, obiecujemy rewelacyjne gry w pełnych wersjach i ciekawe dodatki. Pamiętajcie - grunt to dobra organizacja dnia i nocy. Wówczas nie zawalicie obowiązków i starczy Wam czasu na CDA. Do zobaczenia na początku listopada w grudniowym wydaniu naszego czasopisma.

Zbigniew Bański
Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa
Jerzy Poprawa

CD-ACTION

e-mail: cdaaction@cdaaction.com.pl
www.cdaaction.com.pl

Nr 11/2003 (92)
listopad 2003

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sułkiewicza 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smolinski

Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Ryskał, Łukasz Bonczol, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Paweł Musiałowski, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Soltys, Daniel Śniegów

Redaktor techniczny Jacek Sawicki

DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyżyn, Jacek Sawicki

Korekta

Damian Bednarek

WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes Witold Woźniak

Członek zarządu Jerzy Szulwicz

Dyrektor wydawniczy Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy Andrzej Chojnowski
Dyrektor ds. produkcji Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu Maria Kardas

Dział reklamy

Dyrektor Katarzyna Jabłońska

Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych

Monika Waleczak

tel. (22) 5163519

e-mail: monika.waleczak@bauer.pl

Zespół

Maciej Szwałkowski

tel. (22) 5163517

e-mail: maciej.szwalkowski@bauer.pl

Jarosław Czujak

tel. (22) 5163544

e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl

Koordynator ds. reklamy Aleksandra Blicharz,

Beata Giossek

tel. (022) 5163543

fax (022) 5163590

e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijut

tel. (071) 343 61 05 w.102

e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD Tomasz Matusik

tel. (071) 341 20 83 w. 203

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)

Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)

beata.jankowska@bauer.pl

Zespół

Anna Chojnowska tel. (022) 517 05 80

Iwona Chojcka tel. (022) 517 05 35

Marcin Ziolkowski tel. (022) 517 05 36

Agnieszka Przybylińska tel. (022) 517 05 33

Promocja prenumeraty

Magdalena Czerwińska tel. (022) 517 05 34

Druk: Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarowe występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

BAUER

www.bauer.pl

WYDAWNICTWO
BAUER
WARSZAWA

WYDAWNICTWO
BAUER
WARSZAWA

WYDAWNICTWO
BAUER
WARSZAWA



Salmy O'Sullivan

KOORDYNATOR PÓCZTY
OD FANÓW ROBBIEGO WILLIAMS

Lee

BEHIND THE SCENES
SINCE 1889

WWW.LEE.COM

Za kulisami od 1889 roku

Spis treści

LISTOPAD 2003

Wstępniak	006
Zawartość Cover CD	010

ZAPOWIEDZI

Black 9	034
Curse: The Eye of Isis	032
Legacy: Dark Shadows	026
Mortyr 2	024
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark	036
Schizm 2	030
Terminator 3: War of the Machines	038
Worms 3D - pierwsze spojrzenie	028

TEMAT NUMERU

Deus Ex 2 i Thief 3	040
---------------------------	-----

RECENZJE

Angels vs. Devils	082
Disciples 2	074
Etherlords 2	084
Fire Department	068
Heaven and Hell	078
Jedi Academy	090
Kaan	100
Lionheart	062
Madden NFL 2004	056
Maluch Racer	098
Nexagon	072
Pro Beach Soccer	054
Rebels: Prison Escape	080
Republic: Revolution	094
Soccer Manager	088
The Elder Scrolls 3: Bloodmoon	076
THPS 4	064
TRON 2.0	058

ŚWINKA

Worms Wars Story, cz. 2	110
-------------------------------	-----

INNE

Action Redaction	150
ECTS - relacja	112
FPP Action	114
Games Convention - relacja	106
Gun Metal instrukcja	119
Kalejdoskop	020
Kaszanka zone	102
Na Luzie	146
O grach inaczej	140
Peryskop	018
Prenumerata	148

Rogue Spear instrukcja	120
Tipsy	154
Veto	108
Z lotu pingwina	116

NIE TYLKO GRAMY

Cyberkultura	122
Internet	123

SPRZĘT

Asus SCB-2408-D	138
Asus vs. Gainward (FX 5900 Ultra)	126
Głośniki 4.1, 5.1, 7.1	130
Joysticki Logitech i Saitek	132
LiteOn LSC-24081MX	134
LiteOn LVD-2001	133
Myszki Creative, Labtec i Logitech	128
Napa PA12-FM	134
Newsy	124
Saitek R440	138
Słuchawki Manta MM50	137
Sygnalizator i regulator termiczny	135
Tatung LIHAT	136
Tracer Aqualia	136

INDEKS GIER

Angels vs. Devils	082
Black 9	034
Curse: The Eye of Isis	032
Deus Ex 2	040
Disciples 2	074
Etherlords 2	084
Fire Department	068
Heaven and Hell	078
Humvee Assault	103
Jedi Academy	090
Kaan	100
Legacy: Dark Shadows	026
Lionheart	062
Madden NFL 2004	056
Maluch Racer	098
Mortyr 2	024
Nexagon	072
NWN: Hordes of the Underdark	036
Pro Beach Soccer	054
Rebels: Prison Escape	080
Republic: Revolution	094
Schizm 2	030
Soccer Manager	088
Sydney Mystery	102
Terminator 3	038
The Elder Scrolls 3: Bloodmoon	076
Thief 3	040
THPS 4	064
TRON 2.0	058

HITY NUMERU

40

TEMAT NUMERU

Burza Jonowa Deus Ex: Invisible War i Thief 3

Dwie niezwykle gry - bardzo się różnią, choć jednocześnie mają ze sobą wiele wspólnego. „Deus Ex to nóż armii szwajcarskiej, podczas gdy Thief to skalpel”, powiedział Warren Spector, człowiek zamieszany w produkcję obu tytułów.



58

TRON 2.0

Gra, która jest kontynuacją jednego z pierwszych, kultowych dziś filmów o cybernetycznym świecie. Niezwykle oryginalna i naprawdę znakomita.

64

Tony Hawk's Pro Skater 4

Wreszcie się doczekaliśmy! Na konsolach pojawił się już dawno i ci, co mogli weni zagrać, mówili o nim w samych superlatywach. Przeniesienie na PC na szczęście nie pozbawiło tego tytułu grywalności.



84

Etherlords 2

Sequel dobrej karcianki, która jednak przerażała swoim poziomem trudności. Następca nie powtarza błędów poprzedniej części, prezentując wszystko, co było w niej najlepsze. Nie bez znaczenia jest również to, że kosztuje zaledwie... 30 złotych.



90

Jedi Academy

LucasArts - z pomocą Raven Software - dowiodło, że dla gier firmowanych logo Star Wars jest jeszcze nadzieja. Jedi Academy ponownie przenosi graczy do odległej galaktyki - i pewnie zatrzyma ich tam na całkiem długo.



SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

AB 125, CD Projekt 1,2,3,4,5,17,29,31,37,39,35,48,49, Cenega Poland 93,97,99,109,111,113,141,143,145, Centertel 9, Exe 155, Hyper 101, Intel 23, Lee 7, Manta 89,121,149, Media-Tech 115, Megabajt 127, MSI 135,137,139, Multimedia Vision 89,121,149, NEC 156, Nokia 19, Play 51, Sony Ericson 11, Samsung 13,15, Wapster 77



DOŁADOWANIE
PÓŁ NA PÓŁ



Zostań SMSowym królem!

SMSy za pół ceny? Tylko w DOŁADOWANIU PÓŁ NA PÓŁ! Przeznacz połowę wartości POPkarty na specjalne konto SMSowe i wysyłaj do wszystkich znajomych w sieci Idea SMSy za pół ceny - tylko za 20 groszy brutto!

Informacja o DOŁADOWANIU PÓŁ NA PÓŁ: *1166
Koszt połączenia dla Klientów Idea POP: 1,22 zł brutto za połączenie

Informacja Handlowa: 0 801 234 567
Koszt połączenia: 1 jednostka taryfikacyjna wg cennika TP SA

www.idea.pl



Łączy Cię z ludźmi

W SKRÓCIE

➔ PEŁNE WERSJE

Rainbow Six: Rogue Spear Gold Pack - taktyczny shooter FPS, raczej dla fanów Op. Flashpoint niż UT. :)

Gun Metal - doskonała, nowa (z 2003!) gra akcji w TPP. Sterujemy robotem bojowym, który może zamieniać się w... samolot. Realizmu niewiele, ale jakie grafika i klimat!

➔ DEMO

FIRE DEPARTMENT - doskonała symulacja strażaków (w formie RTS-a).

FREEDOM FIGHTERS - coś jakby Hitman... ale sterujemy nie jedną osobą, a całym oddziałem.

HOMEWORLD 2 - król strategii kosmicznych powraca! Fanom polecać nie trzeba.

JEDI ACADEMY - demo znakomitej gry pozwalającej stać się jednym z Jedi.

OSTRICH RUNNER - zwariowane wyścigi strusi, inspirowane „Strusiem Pędziwiatrem”, w grafice wykorzystano cel-shading.

➔ BONUSY

Action Mag
Baza danych
Bonus 1
Bonus 2
Emu Kouncik



Esensja
E-sport
Magazyn Komiksu
RTS Area
FAQ
FPP MegaZin
Mp3Zone
Speed Zone
Sportcenter
Strefa WWW
Tawerna RPG

➔ PATCHE

AirStrike 3D
Devastation

Port Royale
Warcraft 3: FT PL

➔ TRAILERY

Hobbit
Legacy of Darkness
Matrix_online

➔ UŻYTKI

Icon Workshop
Morpheus 1.81
Power Desk 5
SA Proxy [antyspam]



Uwaga fani Medal of Honor!
W numerze 10/03, w wersji DVD, nie znalazły się niestety – wbrew zapowiedziom – dodatkowe mapy single player do MoHAA. Znajdziecie je w wydaniu DVD za miesiąc – w numerze 12/03. Przepraszamy za chochlika. :-)

INFO COVER CD

INFO COVER CD

INFO COVER CD

INFO COVER CD

INFO COVER CD



Miniinstrukcja obsługi naszego menu na Cover CD

Istnieją dwie metody instalacji demo/programu:

1) Dwukrotnie klikamy nazwę danego demo/programu: ALE... jeśli np. klikniemy raz, zjedziemy na inne demo i wrócimy do poprzedniego - klikanie już nie zadziała (zrobiono to specjalnie - jeśli się wam nie podoba takie rozwiązanie, dajcie znać). Wtedy pozostaje druga metoda.

2) Klikamy raz nazwę demo/programu, otwiera się menu, pod screenami widać belkę z napisem INSTALUJ (ew. ROZPAKUJ). Klikamy RAZ ową belkę - rozpoczyna się proces instalacji. (Uwaga: niektóre demo - szczególnie te duże - reagują czasem z kilkusekundowym opóźnieniem. Nie klikajcie zatem KILKA razy tej opcji, gdyż doprowadzi to do rozpoczęcia kilku kolejnych procesów instalacji owego demo, co zwykle kończy się smutno, tzn. instalacji się śpią.)

3) Istnieje możliwość skonfigurowania niektórych elementów wybieralnika. Aby tego dokonać, kliknij pionową belkę po prawej stronie

Wszelkie uwagi, opinie i sugestie dotyczące zmian i ulepszeń menu kierujcie emailami pod adres cdaction@cdaction.com.pl, z dopiskiem MENU.

menu (z napisem USTAWIENIA). Jeśli sobie życzyacie, ustawienia te zostaną zapisane na HDD i będą przyjmowane za domyślne przy każdym kolejnym uruchomieniu naszej wybieralnika.

4) Na Windows XP niektórych może razić specyficzny sposób, w jaki przesuwa się pionowy pasek menu. Pomocze na to wyłączenie opcji ANIMACJE w Ustawieniach Menu.

5) W przypadku niektórych programów, wymagających stworzenia nowego katalogu, do którego będą rozpakowywane, stopień instalacji nie będzie podany w tradycyjnym okienku, a na górnej belce menu.

6) Jeśli z rozmaitych przyczyn wybieralnik nie przypadł ci do gustu. No cóż, instaluj demo ręcznie i napisz nam, co jest z nią nie tak - uwagi postaramy się wykorzystywać przy tworzeniu kolejnej wersji naszego menu.

Redakcja informuje, że:

• DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 03.09.2003, Norton Antivirus 2001 i 2003 (baza z dn. 03.09.2003). Wirusów nie!

• wszystkie demo, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/demo.

Milej zabawy!

Przypominamy, że:

gra/program w pełnej wersji

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściga minimum, która umożliwia grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA 1! Ponieważ niektóre demo automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

UWAGA 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często się okazuje, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Muzyka w menu:
Shielder. Dzieńki!

SONY ERICSSON T610 Z FUNKCJĄ *QuickShare™*



PO PROSTU PIĘKNY. PODAJ DALEJ.

QuickShare™



Prostota formy – łagodne,
czyste linie połyskliwej czerni
i matowego aluminium.
Zaprojektowany z myślą o elegancji
i łatwości w obsłudze.
Prostota i funkcjonalność
– wbudowany aparat cyfrowy,
dołączany flesz i nowa funkcja
QuickShare™, dzięki której
przesyłanie obrazu jest tak łatwe
i szybkie, jak nigdy dotąd.



Nowe doświadczenie z QuickShare™
zaczyna się, gdy uruchamiasz
aparat cyfrowy. To, gdzie się
kończy, zależy od Ciebie.

- wbudowany aparat cyfrowy
- wyświetlacz o wysokiej rozdzielczości, 65 536 kolorów
- MMS • moduł Bluetooth i łącze na podczerwień • polifoniczne dźwięki i kompozytor melodii DJ
- przyjazne menu i prostota obsługi



Sony Ericsson

www.sonyericsson.com

R6

Rogue Spear Gold Pack

PEŁNA WERSJA

Fragmenty recenzji Allora

Tytuł Rainbow Six znany jest chyba każdemu graczowi, a już na pewno każdemu miłośnikowi rozgrywek umysłowych z oddziałami specjalnymi w roli głównej. W końcu właściwie w dniu premiery tytuł ten okrzyknięto klasykiem.

Jeśli nie macie kłopotów z pamięcią, pewnie bez problemów przypominacie sobie pierwsze kroki w Rainbow - w większości przypadków wcale nie były one takie najprzyjemniejsze, zwłaszcza jeśli ktoś wcześniej zajmował się jedynie zwykłymi FPP. Realizm walki stoi tutaj bowiem na bardzo wysokim

także moduł służący przygotowywaniu planu i to zarówno od strony graficznej, jak i pod względem liczby dostępnych komend. Umożliwiają one bowiem zarówno nakazanie naszym obrony jakiegoś miejsca, krycie go ogniem, jak i położenie się na pozycji snajperskiej. Ta ostatnia nie jest przy tym jakąś pomyłką - razem z nią wprowadzono nową specjalizację oddanych nam pod komendę wojaków, czyli właśnie snajperów. Oczywiście razem z tym doszły również nowe typy uzbrojenia, wśród których kilka modeli to - ni mniej, ni więcej - najlepsze obecnie karabinki snajperskie.

Oczywiście mimo że zabawa w snajpera sprawia (przynajmniej mi) dużą radochę, można to zrzucić na komputer. Jest to o tyle proste, że do dyspozycji mamy dodatkowy klawisz kierujący jego działaniem - czy ma jedynie



gracza szerokiego uśmiechu. Jeśli pominąć rzeczy oczywiste - grafikę i bardziej dopracowane mapy (na których można obecnie spotkać zjawiska takie, jak opady atmosferyczne tudzież ślady zostawiane na śniegu) - najszybciej wykrywa się zwiększoną inteligencję postaci zarówno naszych, jak i wrogów. Stawia to oczywiście nieco większe wymagania przed twórcami planów uderzeniowych, ale dla zwolenników realizmu będzie dodatkowym atutem gry. A skoro już przy realizmie jesteśmy, także zakładnicy „wypożyczeni” zostali w znacznie bogatszy repertuar zachowań.

W praktyce najważniejszą poprawką na polu zachowania się postaci jest mimo wszystko dużo większa zdolność naszych do pokonywania ciasnych korytarzy czy klatek schodowych.

Do tego wszystkiego dochodzi wcale nie mniej ważne rozszerzenie dostępnego arsenału.



9

- ⊕ taktyka na najwyższym poziomie
- ⊕ nowe bronie
- ⊕ snajperzy!
- ⊕ lepsza grafika, lepsze reakcje ludzi, lepsze AI
- ⊕ możliwość pozostania obserwatorem
- ⊕ możliwość nagrywania przebiegu akcji
- ⊕ edytor

- ⊖ jak na nową grę - trochę za mało zmian...
- ⊖ denerwujące przeskoki ekranu

poziomie, a to oznacza, że pierwszy lepszy terrorysta z kałaszem czy nawet zwykłym pistoletem może wysłać do piachu naszych w czasie krótszym niż sekunda! Tutaj nie ma miejsca na szarżę z okrzykiem na ustach - liczy się przede wszystkim plan. Oczywiście w trakcie treningu poznacie również zasady samodzielnego sterowania komandosami.

Możliwość obserwacji, choć - według mnie - jest zmianą najważniejszą, nie jest jednak jedyną. Poprawiono

celować, czy też od razu likwidować wroga. Jest to zresztą opcja właściwie niezbędna, gdyż przy wyborze odpowiedniego miejsca snajper mógłby w niektórych przypadkach otworzyć ogień już na samym początku misji, zanim jeszcze pozostałe drużyny dotrą na pozycje wejściowe - a to przecież oznaczałoby wyrok śmierci dla zakładników...

Zmiany w Rogue Spear nie ograniczają się jedynie do elementów przedmisyjnych. Także w trakcie samych misji wychodzą na wierzch rzeczy owocujące pojawieniem się na twarzy



Tipsy - strona 154.
Instrukcja - na CD z grą, skrót w CDA.
Dodatkowo na CD znajdziecie również poradnik do gry, niezbędny do stawiania w niej pierwszych kroków.

SAMSUNG



SAMSUNG

SyncMaster 757MB



Highlight

MagicBright

pokonaj wszystkie przeszkody...

pokonaj wszystkie przeszkody

odlotowy odbiór

I wszystko jasne

Seria **MagicBright**

obejmuje modele: 957MB, 955MB, 757MB, 765 MB, 763 MB

infolinia: (22) 6079333

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

www.samsung.com.pl

UWAGA!

Nie wiem, czy wiecie, ale ukazanie się tej gry w CDA jest właściwie równoznaczne z jej światową premierą - różnica sięga nie więcej niż kilku miesięcy. Krótko mówiąc: dostajecie grę z połowy 2003 roku. Pozdrawiamy wszystkich, którzy marudzą, że w CDA to „same starocie z pikselozom”. Dziś nowka i bez pikselozy. Ale poza tym, gra jest bardzo dobra. ;)


PEŁNA WERSJA
Fragmety recenzji Czarnego Iwana

Kilka lat temu jedna ze stacji telewizyjnych wyświetlała serial animowany zatytułowany „Zmieniające się roboty”. Dla tak właśnie przetłumaczono nazwę „Transformers”. Dla tych, co nie widzieli - wyjaśniam, że tytułowi Transformers to wielkie roboty kroczące, które mogły zmieniać się w helikoptery, śmigłowce, wozy strażackie i latające dywany (tego ostatniego akurat nie jestem pewien!). W każdym razie były to maszyny uniwersalne, a do tego wyposażone w narzędzia pukawek.

Podobne konstrukcje powstały w umysłach programistów z Yeti Studio. Gun Metal to gra akcji, która pierwsze kroki stawiała na konsoli Xbox. Historia rozgrywa się tu w dalekiej przyszłości. Ludzkość została niemal doszczętnie wyniszczona przez agresywną, obcą rasę. Niedobitkom udało się uciec z Układu Słonecznego i założyć kolonię na odległej planecie, którą nazwano Helios. Z czasem planeta stała się dla mieszkańców nową Ziemią. Sielanka skończyła się jednak, gdy na horyzoncie pojawił się dawny agresor i najeźdźca. Tym razem ludzkość jest przygotowana do obrony o wiele lepiej. Walka jest nierówna, ale ludzie liczą na nową, niezwykle zaawansowaną broń - Havoc Suit. Jest to rodzaj 10-metrowego mecha, który przeobraża się w myśliwiec bojowy.

W pierwotnej postaci robot jest czymś w rodzaju kroczącego, ciężko opancerzonego czołgu. Sytuacja zmienia się diametralnie, kiedy robot przechodzi do formy Havoc Jet (odrzutowca). Zachowanie maszyny w tym trybie pozwala na zupełnie inne działania i taktykę walki. Myśliwiec jest bardzo słabo opancerzony, ale rekompensuje to zwrotnością.

8

• dwa w jednym
• grafika i lokacje
• pukawki

• brak save game w trakcie gry
• brak multi
• rzadko, ale jednak - przenikanie obiektów

Mimo że Havoc Suit sterowany jest przez człowieka siedzącego wewnątrz maszyny, rozgrywka toczy się jedynie w trybie TPP (widzimy robota zza jego pleców). Jednak kamery działają bardzo specyficznie i gracz ma właściwie nieograniczoną swobodę w

wyborze kierunku i sposobu obserwacji. Wróg dysponuje za to dziesiątkami pancernych zagonów, piechotą, eskadrami myśliwców i bombowców, a także ciężkimi krążownikami.

Misje, które oczekują na gracza, to bardzo standardowe zadania. Eskortę konwojów, obrona miast, likwidacja kolumny wrogich wojsk, osłona dywizji sojuszniczych i tym podobne znane z wielu innych gier. Tym niemniej misje są przemyślane, dobrze zrealizowane, zmuszają do błyskawicznego podejmowania decyzji i ciągłej zmiany strategii. W każdej z form Metal Gun ma do dyspozycji cztery rodzaje uzbrojenia. Kolejne zwycięskie batalie powodują, że w arsenale pojawiają się nowe typy broni, ale nie zmienia to liczby typów pukawek, które można zabierać i tym podobne znane z wielu innych gier. Tym niemniej misje są przemyślane, dobrze zrealizowane, zmuszają do błyskawicznego podejmowania decyzji i ciągłej zmiany strategii. W każdej z form Metal Gun ma do dyspozycji cztery rodzaje uzbrojenia. Kolejne zwycięskie batalie powodują, że w arsenale pojawiają się nowe typy broni, ale nie zmienia to liczby typów pukawek, które można zabierać i tym podobne znane z wielu innych gier.

Kilkanaście misji rozgrywa się na różnorodnych obszarach (8 odmiennych środowisk). Przeważają górzyste, rozległe krainy, gęsto zalesione i poprzetykane niewielkimi wioskami. Są również głębokie doliny z siecią rzek i jezior, zurbanizowane obszary fabryczne, słoneczne i monotone pustynie, a także zimowe scenerie. Boje toczą się w jasnym słońcu, ale i o zmierzchu czy też tuż przed świtem. Niebo, chmury, gwiazdy, tereny są dopracowane i szczegółowe. Olbrzymie wrażenie zrobiło na mnie pole zboża, na którym wylądował. Przede mną roztaczał się widok na żółte łąki - kłosów było miliony. Lekki podmuch kołysał nimi, pełny realizm.

Gatunek: AKCJA/TPP
Wymagania: P III 800 MHz, 128 MB RAM, Win 9x, 32 RAM akcelerator 3D
Multiplayer: brak!
Ocena w CDA: 8
Recenzja w CDA: 06/2003

Gra wykorzystuje wszystkie efekty kart z rodziny GeForce 3/4/FX oraz możliwości pakietu DirectX 9.0. Efekt, jaki osiągnięto, widzicie na obrazkach, ale wrażenie podczas gry jest o wiele większe. Wizualnie jest lepiej niż dobrze, a jedynie zastrzeżenie, jakie miałem, to „wpadanie” robota we wraki sterujące na pobojowisku (przenikanie obiektów). Gun Metal to niezwykle dynamiczna gra akcji. Niestety, nie można zapisać rozgrywki w trakcie realizacji scenariusza. Większość zadań podzielona jest na kilka etapów i bywa, że po odciążeniu kilku wątków misji i

przypadkowej śmierci trzeba wszystko zaczynać od początku. Nie ma też w Gun Metal opcji multi, a szkoda. Generalnie gra jest jednak bardzo dobra - dużo mięsa armatniego, masa świetnych broni, ładne widoczki, spora grywalność. Dla zwolenników bezpardonowych wojen i zgiełku bitewnego, bez zbędnego balastu statystyk, charakterystyk postaci itp. Gun Metal będzie świetną produkcją. Jeśli dobrze czujesz się w tych klimatach, możesz lecieć do sklepu, a na pewno się nie zawiediesz.

Tipsy - strona 154.

Instrukcja - na CD z grą, skrócona wersja, wraz z opisem przejścia pierwszej misji - na stronie 119.



SAMSUNG

nowy wzór prędkości

CD-RW=SW 252B

Prędkość: 52x/24x/52x

system redukcji głośności
i wibracji DVA (Dynamic
Vibration Absorber)

Pojemność bufora: 2 MB
(wer. bulk 2 MB)

Zapis CD-R: 7,800 KB/sek (52x)
Zapis CD-RW: 3,600 KB/sek (24x)
Odczyt CD: 7,800 KB/sek (52x)

Technologia zapobiegania błędom typu "Buffer Under Run Error"



dostępne w różnych wersjach kolorystycznych

infolinia: (22) 6079333

www.samsung.com.pl



Freedom Fighters

Miesiąc temu w Temacie Numeru Allor zachwycał się tą grą. Teraz zobaczcie, czy słusznie. Przypominam historię: Rosjanie opanowali Amerykę, działasz w ruchu oporu. Zwerbowałeś paru koleś i bawicie się w miejską (Nowy Jork!) partyzantkę. Zwróć uwagę na sensowne (jak na grę akcji) AI twoich ludzi. Demo zajmuje go MB i oferuje jedną misję.

Klawiszologia

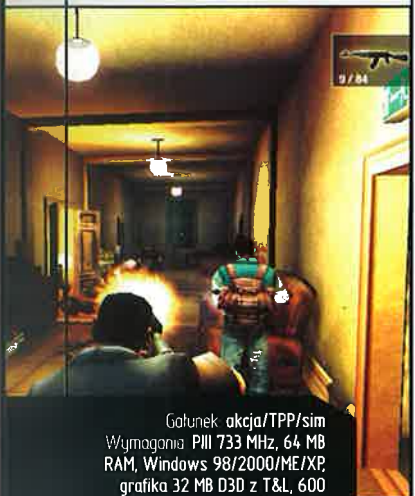
W/A/S/D - poruszanie się
CTRL - kucnij
Spacja - skok
LMB - ognia!
E - użyj/werbuj
Q - walka wręcz
M - mapa
RMB - celowanie
3 - obrona
1 - chodźcie za mną
2 - atakujemy

UWAGA!

Na niektórych konfiguracjach po prostu nie chce działać (testowano na ośmiu zestawach. Na trzech demo się sypało po uruchomieniu). Nie znamy przyczyny tego zjawiska i nie wiemy, jak temu zaradzić. Mamy tylko nadzieję, że na twoim komputerze wszystko będzie działało poprawnie.

UWAGA 2!

Podziękowania dla EA Games za zezwolenie na publikację tego dema.



Gatunek: akcja/TPP/sim
Wymagania: PIII 733 MHz, 64 MB RAM, Windows 98/2000/ME/XP, grafika 32 MB D3D z T&L, 600 MB na HDD

Jedi Academy

Kolejna odsłona znakomitej Lucasowej serii Jedi Knight. Wersja demo oferuje całkiem spore możliwości tworzenia postaci (m.in. wybór mieczy świetlnych) oraz dwa etapy dla pojedynczego gracza: Mercenary Activity na planecie Tatooine i Cult Sighting na planecie Chandrila. Więcej o grze przeczytacie w recenzji na stronie go w tym numerze.

Klawiszologia

(obszerna w pliku: ReadMe, poniżej - niewielki skrót)
Poruszanie się do przodu i na boki - W, S, A, D
Bieg/chodzenie - Shift
Skok - Spacja
Kucnięcie - C
Atak - Ctrl lub Lewy Przycisk Myszy
Alternatywny atak - Alt lub Prawy Przycisk Myszy
Użyj - Enter lub R
Moce - F1, F2, F3 i F4



Gatunek: FPS
Wymagania: PIII 450 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB, Win98/Me/2K/XP, DirectX 9.0



Ostrich Runner

Zwariowana zręcznościówka najwyraźniej inspirowana kreskówką „Struś Pędziwiatr” - bo też bierzemy udział w wyścigu strusi. I to takim zwariowanym, w którym nadeptuje się leżące na drodze grabie, tamże czyhają rozmaite pułapki (ale nie ma Willie Coyote'a, a szkoda). Do tego grafika zrobiona z modnym ostatnio efektem cel-shading, dzięki czemu złudzenie, że jest to kreskówka, a nie gra, jest jeszcze większe. Bardzo sympatyczne - dzieciaki i dorośli będą się bawić... jak dzieci. I o to przecież chodzi. Demo zajmuje niecałe 60 MB na HDD. Aha - można grać we dwóch naraz (tak przynajmniej stało w dokumentacji, bo sam jakoś tego nie doświadczyłem).

Gatunek: arcade
Wymagania: PIII 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB akceleraor z T&

Fire Department

Symulator działania służb ratowniczych - w sumie strażaków. Nie wiem, co ta gra ma - ale naprawdę wciąga. Do tego stopnia, że początkowo grałem w demo w wersji francuskiej - angielskiego jeszcze nie było. A na francuski mam alergię jeszcze od czasu liceum. Zatem naprawdę musiała mnie ona „sieknąć”. Na szczęście jest już demo angielskie - i tak samo, zawiera jedną obszerną misję, a zajmuje 333 MB. Radzę pograć - nie jest trudna, a zmusza do kombinowania, planowania, współdziałania. Dużo lepsze niż Emergency Fighter! W tym nr. CDA recenzja tej gry.



Gatunek: sim/RTS
Wymagania: PII 450 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP

Homeworld 2

Na sequel Homeworlda czekamy już bardzo długo. Recenzja, jeśli dobrze pójdzie, już wkrótce pojawi się w CDA. Tymczasem zachęcamy do pogrania w demonstracyjną wersję tego znakomitego RTS-a. Oferuje ona rozgrywkę na dwóch mapach single player, tutorial i dwie mapy dla gry wieloosobowej. Demo zajmuje jakieś 200 MB na HDD i usilnie domaga się najnowszych sterowników do kart graficznych (choć uruchamia się i bez nich). Jeśli coś z nim będzie nie tak (nie działa, wykracza się, wyświetla błędy) - aktualizacja DirectX i sterowników powinna pomóc.



Gatunek: RTS
Wymagania: PIII 833 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB (GeForce, Radeon 7500 i lepsze), DirectX 9

BONUSY

Action Mag - to już 43 numer wielkiego zinu; znajdziecie w nim jak zwykle setki ciekawych tekstów, dużo ciekawych kącików tematycznych (w tym Opo wiadania, Książki, Gry, Muzyka, Telewizja) oraz działy Na Luzie i Pomocna Dłoń; polecamy tak czytanie, jak i współtworzenie

Baza danych - artykuły z CDA

Bonus 1 - jak zwykle dużo ikon, kursorów, midów, zabawnych grafik, tapet, magów, użytków i innych przydatnych gadżetów

Bonus 2 - małe gry freeware, save'y z Muscle Car 3 i State of Emergency, tapety z gier (Aquinox 2, Battle Engine Aquilla, Chaser, MFS2004, Midnight Club 2) i sporo trenerów

Emu Kouncil - miejsce, przy którym każdy miłośnik emulacji powinien się zatrzymać

Esensja - najnowsze wydanie znanego, profesjonalnego magazynu o szeroko pojętej kulturze - możecie w nim poczytać o książkach, filmach, komiksach i wielu

innych rzeczach

E-sport - ciekawy miesięcznik sportowy; w numerze między innymi o powrocie na ring Andrzeja Goloty i o tym, jak Matti Nykanen przepił własne medale

Magazyn Komiksu - dwudzieste wydanie magazynu dla miłośników komiksów; w tym numerze tematem przewodnim jest Superman; oprócz tego felietony, wiele recenzji itd.

RTS Area - magazyn dla wszystkich wielbicieli RTS-ów; artykuły, mapy, grafiki i dużo innych ciekawostek

FAQ - coś, czego prawie nikt nie czyta, a prawie każdy powinien -

FPP MegaZin - magazyn dla wszystkich miłośników shooterów FPP

Mp3Zone - w ósmym numerze cornera - newsy, recenzje płyt (np. Depeche Mode, Peter Dinklage), teksty o muzyce (m.in. o mało znanych polskich zespołach i hip hopie); skiny i pluginy do Winampa, program do optymalizacji głośności plików mp3, spolszczenie Winamp 3

Speed Zone - kącik fanów motoryzacji, w komputerze oraz

w realu; numer 33, a w nim: opis nowego Fiata Pandi i Porsche Cayenne, recenzja Mini Cars Racing, powrót F1 Corner; oprócz tego spolszczenie do GTA: Vice City Sportcenter - 34 numer Sportcenter, a w nim m.in. AnnaCorner, zapowiedź NBA 2004, recenzje ISS3 oraz Soccer Managera i „mnułstfo” innych atrakcji :)

Strefa WWW - niezbędny tak początkującego, jak i zaawansowanego webmastera; dużo tekstów, kursów (w tym bardzo obszerny - Photoshopa), recenzje stron, skrypty, gotowe do wykorzystania grafiki i wiele innych

Tawerna RPG - miłośnicy gier role playing (prawdziwych, nie komputerowych), Magic: the Gathering etc. oraz dobrych książek muszą ten dział odwiedzić

INDEKS DEM

Fire Department
Freedom Fighters
Homeworld 2
Jedi Academy
Ostrich Runner Demo

4CD



www.thematrix.com
www.enterthematrixgame.com

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99⁹⁰
ZŁOTYCH

ENTER THE MATRIX™

Scenariusz i reżyseria bracia Wachowscy - twórcy trylogii Matrix™

1 godziną ekskluzywnych sekwencji filmowych w wykonaniu twórców trylogii Matrix™.
Wejdź do Matrixa i walcz po stronie filmowych bohaterów – Neo i Morfeusza!



6 LISTOPADA 2003

CDPROJEKT



PlayStation 2

PC CD-ROM

SHINY

ATARI

ATARI

Enter The Matrix video game © 2003 Warner Bros. and Atari, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and marketed by Atari, Inc. New York, NY.



Warner Bros.
© Warner Bros. — U.S., Canada, Bahamas & Bermuda (s03)
© Village Roadshow Films (BVN) Limited — All Other Territories.

Kiedy się przebywa w głębinach komputerowej rozrywki, czasami łatwo przeoczyć interesujący, dryfujący na powierzchni program, wydany przez któregoś z polskich dystrybutorów. Z pomocą – jak zawsze :) – przychodzi CD-Action. Wysuwamy zatem peryskop i obserwujemy polski rynek wirtualnej zabawy.



BioWare i następny projekt?

Liczące sobie ok. 140 pracowników BioWare – twórcy serii Baldur's Gate, Neverwinter Nights

i Star Wars: Knights of the Old Republic, otwiera kolejny team developerski. Oferuje 18 stanowisk pracy (niestety, wymagana jest przeprowadzka do Edmonton w Kanadzie), co



świadczą może o tym, że prócz nieujawnionych dotąd gier na PC i Xbox oraz projektu, którym zajmuje się obecnie team pracujący dotąd nad Star Wars: Knights of the Old Republic, BioWare ma w pre-produkcji jeszcze jedną, czwartą grę.

www.bioware.com

Nowa eXtra Kłasyka

Od 18 września w sklepach z gramami znaleźć można Nową eXtra Kłasykę – nową serię gier komputerowych firmy CD-Projekt. W dniu premiery seria składała się z 20 gier. Co ważne: to niemal wyłącznie perełki, które każdy szanujący się gracz powinien przynajmniej zobaczyć: Capitalism 2, Colin McRae Rally, Fallout 2, Europa Universalis 2, Fallout Tactics, Icewind Dale + Heart of Winter, Might & Magic 8, Panzer Elite SE, Planescape Torment, Rally Trophy, Robin Hood: Legenda Sherwood, Sea Dogs: Piraci, The Longest Journey, Toca 2, Warrior Kings. Każda z nich wydana została w polskiej wersji językowej i zawiera wszystkie dostępne poprawki oraz uaktualnienia w cenie niecałych 20 złotych.

To dobra okazja, by uzupełnić braki w kolekcji.

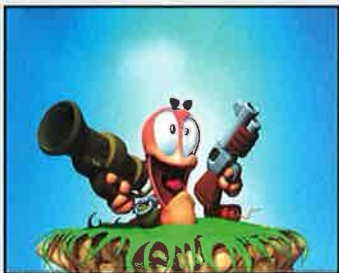
www.cdprojekt.info

VUG na sprzedaż – epilog (?)

Doniesienia o rzekomo rychłej sprzedaży interaktywnej (czyli tej od gier) gałęzi Vivendi Universal były stałym gościem tej rubryki od dobrego roku. Co pewien czas wymienialiśmy nazwy i kwoty, innym razem dementowaliśmy plotki. Pewne jednak w zasadzie było tylko to, że wcześniej czy później Blizzard, Bierra i Black Label zmienią barwy

inny cRPG (właściwie to mieszanka RTS i RPG), mianowicie SpellFroce: The Order of Dawn firmy JoWood (1 x CD, cena 99,90 zł). Tłumaczenie obejmie grę i instrukcję. W planach wydawniczych CD-Projektu na październik znajduje się również kolejna wersja – moim zdaniem – jednej z najlepszych gier komputerowych, tj. Worms. Robale powracają 31, w trójwymiarze pod nazwą Worms 3D (1 x CD, 99,90 zł), w całości po polsku i z nowymi bananami za pazuchą. :)

Niektóre gry CD-Projektu w peryskopie wrzesień/październik: Settlers III Gold (eXtra Gra, 18.09, 29,90 zł); Julia: Kolorowe lata 60-te (02.10, 49,90 zł); Lionheart (02.10, 99,90 zł); Scooby Doo: Piramidalna Zagadka (09.10, 69,90 zł).



CD-Projekt

Od 9 października w sprzedaży survival horror Silent Hill 3 (1 x DVD, cena ok. 160 zł). Gra nie będzie zlokalizowana, dystrybutor wyda polską instrukcję. W tym samym czasie na rynek trafi gra akcji – Apocalyptica (2 x CD, cena ok. 160 zł). Podobnie jak w przypadku SH3, spolszczeniu poddana zostanie jedynie instrukcja. Interesującą, październikową propozycją jest z pewnością Etherlords II, które ukaze się w serii wydawniczej eXtra Gra (2 x CD, cena 29,99 zł). Gra zostanie w całości zlokalizowana, a na półkach sklepowych pojawi się 16 października. W tym samym miesiącu ma się ukazać

CENEGA

Październik to miesiąc zmagani z liniami wroga, wracają bowiem komandosi – Commandos 3: Destination Berlin (lokalizacja, cena 139,90 zł). Za nim do tego dojdzie, warto zwrócić uwagę na wrześniowe propozycje firmy, m.in. Delta Force: Task Force Dagger (FPP), UFO: Kolejne Starcie (strategia), Harbinger (RPG), RC Cars (wyścigi). Ponieważ Hollywood popuściło pasa na filmy o piratach, a Amerykańce lubią to oglądać, nie dziwnym jest, że biedniejszy brat – rynek gier komputerowych, skorzystał z okazji – Tropico 2: Zatoka Piratów – zlokalizowane i w cenie 99,90 zł leży i czeka na sklepowej półce. RPG wymieszane z RTS i klasyczną przygodówką? Mieszanka wybuchowa, czyli Konung 2, w całości po polsku w październiku (cena 79,90 zł). I następna gierkowa mikstura: Borderzone – połączenie gry akcji, strategii i role-playing w polskiej wersji językowej i po przystępnej cenie (październik, 59,90 zł).

Inne propozycje Cenegi na wrzesień i październik 2003 r. to: Amenophis (przygodówka), Batman Vengeance (gra akcji), Fire Department (strategia), Mech Minds (RPG), Omega Stone (przygodówka).



LEM

IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles PL – symulacja lotu z Ubi Softu, pojawiła się na początku września w



cenie 99 zł. W sklepach powinien być również do nabycia nowy first person shooter osadzony w świecie Warhammer 40K – Fire Warrior. Przetom września i października to dobry czas na wcielenie się w studenta Akademii Luke Skywalker'a w najnowszej grze LucasArts, tj. Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy. W tym właśnie czasie planowana jest premiera gry w Polsce. XIII PL jest kolejną produkcją Ubi Softu, która w listopadzie nawiedzi polski rynek. Wtedy też pojawi się Call of Duty. Jest to FPP twórców Medal of Honor, firmy Infinity Ward.

Jesienią będziecie mogli nabyć także inne gry dystrybuowane na terenie Polski przez firmę LEM, m.in. Empires: Dawn of the Modern World oraz Secret Weapons Over Normandy.

TECHLAND

W październiku pojawi się z ogromnym opóźnieniem Siege of Avalon. Poza tym na przełomie września i października Techland wyda kilka programów językowych – Szachy 3000, Extinction i Vietnam War.

TOP-WARE

Polanie II – kontynuacja gry z 1996 roku, jest chyba najważniejszym programem w ofercie firmy Top-Ware ostatnich miesięcy. Ukazała się także strategia przygotowana, której akcja nawiązuje do serii Cultures. Wyprawa na Północ (Northland), bo o tej grze mowa, jest całkowicie spolszczona. „Staw czoła mafii, odkryj mroczne tajemnice i znajdź miłość” w Runaway – A Road Adventure – ta zlokalizowana przygodówka powinna już być do nabycia w sklepach. Propozycje Top-Ware w omawianym okresie zamykają zręcznościówki: Football Club i Tortuga Bay.



Na horyzoncie

58

To tutaj
przytarłem im nosa.



Mobilna bezprzewodowa gra wieloosobowa

Gry najpopularniejszych wydawców

Grafika trójwymiarowa

Bluetooth

Cyfrowy odtwarzacz muzyczny MP3 – stereofoniczne radio FM

Trójkresowy telefon komórkowy

n-gage.pl

N-GAGE
NOKIA

anyone
anywhere

Troopers: Dawn of Destiny legalne!

Przysięgam na czarne kości Imperatora - nie sądziłem, że dożyję tego dnia. Oto, LucasArts, który z reguły i bez wdawania się w jakiegokolwiek pertraktację ciął do korzeni wszelkie przejawy wolnej twórczości moderskiej, zezwolił - powtórzyć - zezwolił grupie stojącej za Troopers: Dawn of Destiny - starwarsowym modzie Unreal Tournament 2003, na wykorzystanie wszelkich materiałów opatrzonych znakiem towarowym Star Wars (prócz muzyki, gdyż tu właścicielem jest kto inny). Co więcej, z wypowiedzi twórców moda wynika, że jeśli nadal robić będą tak dobrą robotę jak dotąd, mogą się spodziewać... no właśnie - może propozycji zatrudnienia w LucasArts na stałe?

O rozwoju tej niezwyklej sytuacji będziemy informować na bieżąco.

www.ut2003troopers.com



Schwarzenberg - R.I.P.?

Niemieckie Radon Labs poinformowało, że projekt Schwarzenberg, czyli first person shooter dający możliwość obejrzenia drugiej wojny światowej oczami bojownika ruchu oporu - został bezterminowo wstrzymany. Powodem tej zaskakującej decyzji (bo, wierzyć lub nie, Schwarzenberg zapowiadał się bardzo obiecująco) jest konieczność skoncentrowania wysiłków na innym „wielkim projekcie”. O tym ostatnim jednak nic - prócz wzmianki, że korzysta z technologii Schwarzenberga, nie wiemy.

www.radonlabs.de/szb.html



UT2004 - Hellbender

Zgodnie z obietnicą z poprzedniego numeru - zdjęcie nowego Hellbendera (humvee na sterydach) - jednego z pojazdów dostępnych w trybach Onslaught w Unreal Tournament 2004.

Premiera Unreal Tournament 2004 - jeszcze przed świętami.

www.unreal.com



Celtic Kings: The Punic Wars

Bułgarskie Haemimont - twórca Tzara i Celtic Kings, ujawniło, że pracuje właśnie nad sequelem tej ostatniej. Ten, zatytułowany Celtic Kings: The Punic Wars, pozwoli graczom wziąć sprawy we własne ręce i zakończyć pierwszą wojnę punicką kompletnym zniszczeniem Rzymu. W nowym Celtic Kings - co ciekawe, prócz strategicznego trybu pojawi się adventure mode. Niestety, nie podano choćby przybliżonej daty premiery gry.

PS Tak naprawdę uważam, że Kartaginę należy zniszczyć.

www.haemimontgames.com/punicwars/



klubowe, oddając rozliczne talenta innemu wydawcy. Tymczasem - jak informuje agencja „Reutera”, zupełnie nieoczekiwanie Vivendi zmieniło zdanie i nie

zamierza już dłużej odstępować udziałów w rynku muzyki ani gier.

Czy to oznacza koniec naszej komponowali, przekonamy się wkrótce.

www.vugames.com



Nowy Jagged Alliance!

Panie, panowie, doczekaliśmy się! Strategy First, choć nie otwarcie, jednak najzupełniej oficjalnie przyznało, że jeszcze w tym roku (!) wydana zostanie kolejna gra znakomitej taktycznej serii - Jagged Alliance. Niestety, nic prócz tego, że będzie to samodzielny dodatek, na chwilę składu czasopisma nie wiemy.

www.strategyfirst.com

Nagrody ECTS

Zgodnie z tradycją ostatni dzień londyńskiego ECTS (Electronic Consumer Trade Show) był okazją do rozdania nagród targów. Zdaniem dziennikarzy, najlepsze w tym roku gry to głównie tytuły Ubi Softu:

Najlepsza Gra - PC: Far Cry, Ubi Soft

Najlepsza Gra - konsola: XIII (także PC), Ubi Soft

Najlepsza Gra - konsola przenośna: Advance Wars 2: Black Hole Rising, Nintendo

Najlepsza Gra - online: EverQuest II, Ubi Soft

Najlepsza Gra Targów: XIII, Ubi Soft

Nagroda London Games Week: Half-Life 2, Vivendi Universal

www.ects.com

Warlords Battlecry III

Radujcie się fani Warlords Battlecry - real-time'owej gałęzi odwiecznej strategii, albowiem nadszedł dzień, w którym dane wam będzie położyć ręce (pazury, łapy, macki czy co tam akurat macie) na kolejnej jej części! Twórcy Warlords Battlecry III - Infinite Interactive - grupa skupiająca twórców

Mapa Świata Warcraft

Blizzard ujawnił ostateczny (w miarę) wygląd świata Warcrafta - gry role-playing online. Fani serii na pierwszy rzut oka rozpoznają trzy jego kontynenty: Azeroth, Lordaeron, Kalimdor. Jednocześnie twórcy gry zdradzili, że bohaterowie graczy będą mogli się wywodzić łącznie aż z 8 ras. Prócz ludzi, orków, krasnoludów, mrocznych elfów i minotauropodobnych taurenów, wcielić się będzie można w nieumarłego (!), trola (!!), gнома (!!!).



Niestety, niemal równocześnie podane zostało do wiadomości publicznej, że rozpoczęcie testów beta World of Warcraft opóźnione jest o kilka miesięcy. Oznacza to, że poprobować swych sił jako nieumarły kapłan (turn undead, anyone?) dane nam będzie nie wcześniej niż wiosną 2004 r.

www.worldofwarcraft.com

XIII w listopadzie?

W chwili gdy czytacie te słowa, po doświadczeniach z XIII miało pozostać już tylko miłe wspomnienie. Tymczasem, jak informuje Ubi Soft, ten niezwykle pod każdym względem first person shooter zaliczył mały obsuw i pojawi się dopiero w sezonie świątecznym.

www.xiii-thegame.com



Ciekawostki newsy plotki(?)

Templar

pierwsze szczegóły

Szwedzkie Starbreeze Studios - twórcy Enclave - ujawnili pierwsze szczegóły na temat Templara - ich kolejnego projektu fantasy. Wiemy, że nie będzie to, jak dotąd sądzi-



śmy, klasyczne TPP, lecz z widokiem z dynamicznej kamery zawieszony nad bohaterem (plus perspektywa pierwszej osoby podczas strzelania z łuku). Niestety, twórcy nadal sami nie wiedzą, czy bohater gry jest templariuszem (Templar i czerwony krzyż który nosi zdaje się o tym świadczyć), czy rycerzem świątynnym (Knight of the Temple, gdyż i takim tytułem określają Templara), więc doniesienia powyższego nie należy przyjmować jako prawdy objawionej.

www.starbreeze.com

EverQuest II w 2004

To nie powinno być niespodzianką dla nikogo, kto choć trochę orientuje się w kompleksowości gier role-playing online. W każdym razie Sony Online Entertainment potwierdziło oficjalnie pogłoski, jakoby EverQuest II - sequel najpopularniejszej gry tego typu, miał pojawić się dopiero w pierwszych miesiącach przyszłego roku.

www.everquest2.station.sony.com



pierwszej gry serii, obiecują przy tym, że miks gier RTS i RPG będzie jeszcze smaczniejszy. Prócz nowatorskiego systemu kreacji bohaterów oferować ma nowe rasy, klasy, sfery magii, wreszcie - wpływ terenu na przebieg walk.

Zgiełk Bitewny III rozlegnie się wiosną.

www.enlight.com/wbc3

Termite Games = Project Three Interactive

Twórcy New World Order, czyli n-tej gry counterstrike'opodobnej - Termite Studios, obecnie część Project Three Group, zmieniło nazwę na Project Three Interactive.

www.termite-games.com

Unreal 2 XMP

Już wkrótce jeden z najważniejszych kandydatów do tytułu "roczarowania roku" - Unreal II, wzbogaci się o tryb multiplayer. Ten, zgodnie z opisem jego twórców, pozwoli graczom podzielonym na teamy i wyposażonym także w pojazdy, walczyć o artefakty Obcych - miejmy nadzieję, jedyny relikwitu trybu single player tego niezbyt udanego tytułu.

www.unreal2.com

Gangland

Już w listopadzie Whiptail Interactive - wydawca Postala



2, zaprezentuje kolejny niegrzeszny projekt - Gangland. Ten, będąc czymś w rodzaju w pełni trójwymiarowych Gangsterów, każe budować przestępcze imperium oparte na wymuszeniach, prostytucji i morderstwach.

www.mediamobsters.com

Wanted Guns

Powraca, zdaje się, moda na interaktywne westerny. I choć ten najbardziej obiecujący - Dead Man's Hand - dzieło twórców

KAMEROSKOP

Neighbours From Hell 2

JoWood, zgadzając się najwyraźniej z opiniami, że "wszystko super, tylko mało", jakie szły w ślad za Neighbours From Hell - ich współczesnym Spy vs. Spy, zdradził, że już wkrótce dane nam ponownie będzie spotkać bohaterów tego "reality show". Tym razem Woody grać będzie na nerwach sąsiada w scenarii tropikalnej wyspy - na wakacjach.

www.neighbours-from-hell.com



Homeplanet - multiplayer

Rosyjskie Revolt Games ogłosiło, że jeszcze przed świętami jego Homeplanet - obiecujący space combat sim wykorzystujący m.in. fizykę newtonowską, wzbogaci się o tryb multiplayer (LAN, Internet), umożliwiającą wspólną (tryb cooperative) grę nawet 16 graczom. Dodatek pozwoli na prowadzenie rozmów przez Net, a serwery gry prowadzić mają statystyki graczy.

Więcej o samym Homeplanet - już po polskiej premierze gry, przewidywanej na listopad tego roku.

www.homeplanet.revoltgames.com



Syberia II w 2004

Niestety, wkroczyliśmy właśnie w okres masowych opóźnień premier gier planowanych na tegoroczne święta. Jedno z bardziej bolesnych doniesień tego typu dotyczy opowieści o dalszych losach Kate Walker - bohaterki znakomitej przygodówki - Syberii. Zgodnie z nim Syberia II należy się spodziewać jeszcze w zimie, jednak już po Nowym Roku.

www.syberia.info



2 NOWE TYTUŁY, KAŻDY ZA JEDYNE 9,99 ZŁ

Tanie Granie

W serii dotychczas ukazały się gry:
TOCA • Iron Strategy • Jekyll & Hyde • Tzar • The Settlers
Extreme Assault • Corsairs
Incubation • Original War
Heroes of Might and Magic 1 i 2
Zax • Hellboy • Dracula:
Zmartwychwstanie • Pompei
MDK • Darkened Skye • Giants:
Obywatel Kabuto • Invictus
Wehikul Czasu • Millenium Racer
Battle Isle 4 • Bomper Wars
Destruction Derby 2 • Devil Inside
Pearl Harbor • Piłkarskie
Mistrzostwa Świata



W SPRZEDAŻY OD 16 PAŹDZIERNIKA. SZUKAJ W SKLEPACH Z GRAMI.



Żółwie Ninja w 2004

Konami ujawniło daty europejskich premier wszystkich wersji nowej gry z Teenage Mutant Ninja Turtles w (czterech) rolach głównych. Wersja PC tej kreskówkowej (cel shading) zręcznościówki dostępna będzie w pierwszych miesiącach 2004 r.

www.konami.com



Star Wars Galaxies bije rekordy

Skazane na sukces Star Wars Galaxies - role playing online w uniwersum stworzonym przez Papcia Lucasa, jest najszybciej rozwijającą się grą tego typu. W niespełna dwa miesiące po wyboistej premierze gromadzi ono 275 tys. subskrybentów (mimo wysokiej ceny miesięcznego abonamentu - 12,5 dolara) i jest drugim pod względem wielkości zachodnim MMORPG-iem (pierwszym pozostaje EverQuest).

starwarsgalaxies.station.sony.com

FLASH
Rune, stanowi exclusive Xboksa, to również na pecetach pojawi się możliwość postrzelania z colta. Jedną z nich stanowią Wanted Guns, czyli "opowieść o Meksyku i Dzikim Zachodzie podczas amerykańskiej wojny domowej", a z technicznego punktu widzenia - ukazany w



TPP mikś strzelanek i skradanek plus obowiązkowy poziom z pociągami, w całości utrzymany w FPP. W grze - prócz coltów, pojawia się także strzelby (w tym winchestery) i dynamit oraz tomahawki (Apaczci!) i kusze (Meksykanie).

Dziki Zachód z perspektywy trzeciej osoby przyjdzie nam oglądać jeszcze w tym roku.

www.wantedguns.com

Full Spectrum Warrior PC - oficjalnie

Z nutką dumy - bo bardzo niewielu wiedziało o tym na pewno, potwierdzamy nasze wcześniejsze doniesienia, jakoby Full Spectrum Warrior miał się pojawić również na PC. Przypominamy też, że Full Spectrum Warrior - teamowy shooter w rodzaju Rainbow Six, to nieco lżejsza forma oprogramowania, z którego korzysta Armia Stanów Zjednoczonych podczas treningu grup operacyjnych.

Full Spectrum Warrior nadejdzie, by szkolić, w przyszłym roku.

www.pandemicstudios.com

Pro Evolution Soccer 3 PC!

Zdeklarowani fani serii FIFA, utrzymujący, że to najlepsza piłka nożna, będą mieć trudny strzał do obronienia. Już w listopadzie bowiem, a więc na dniach, pojawić się ma pecetowa wersja najlepszej konsolowej piłki nożnej - Pro Evolution Soccer 3! W przeciwieństwie też do wydanego niedawno zręcznościowego International Superstar Soccer 3, wersja ta wykorzystywać ma w pełni możliwości pecetów - m.in. dzięki kompletnie nowym modelom zawodników.



PES3 miłośnikom piłki nożnej oferować ma ponad 20 precyzyjnie zrekonstruowanych stadionów i tysiące (!) licencjonowanych zawodników. Mocną stroną PES3 są także rewelacyjne animacje i fizyka zachowania piłki oraz zawodników. Ciekawostką jest system wynagradzania graczy, pozwalający „kupować” nowe drużyny i piłkarzy (i ich fryzury), a nawet stadiony! Jedno, co może martwić graczy pecetowych - to fakt, że zapewne bez pada się nie obejdzie...

www.konami.com

Cold War Conflicts

Rosyjscy twórcy Sudden Strike'a ujawnili tytuł kolejnej strategii czasu rzeczywistego. Ta - Cold War Conflicts: Days In The Fields 1950-1973 (nie mylić z Cold War Crisis) - pozwoli graczom pokierować wojskami NATO bądź Układu Warszawskiego w czasach, jak łatwo się domyślić, Zimnej Wojny.

Zimnowojenne konflikty rozpocząć się mają już w listopadzie.



Turok: Evolution PC?

Nie cytujcie nas w tej kwestii, jednak - jak się zdaje, jest szansa, że także posiadacze pecetów poznają konsolowe Turok: Evolution. Niestety, żadne bliższe szczegóły w chwili oddawania numeru do składru nie są nam znane.

www.acclaim.com



Max Payne 2 w październiku!

W chwili gdy czytacie te słowa, zaledwie dni dzielą nas od premiery Maxa Payne'a 2 - sequela gry, którego najśłynniejszy bullet time na świecie sprzedał się w ponad 4 milionach egzemplarzy. Zgodnie z obietnicą Take-Two „Upadek Maxa Payne'a” rozpocznie się 15 października.

www.maxpayne2.com





BloodRayne w Hollywood

Zapewnie nie tylko Eld ucieszy się na wieść, że już wkrótce (branzowe „wkrótce”, czyli w rzeczywistości jakieś 2 lata) na ekranach kinowych zaprezentuje się w całej okazałości najseksowniejsza dhampirka heroína wszech czasów. Prawa do sfilmowania Rayne z BloodRayne nabył Uwe Boll - reżyser m.in. filmowego „Alone in the Dark” (w roli Carnbyego - Christian Slater) i „House of the Dead” (w rolach głównych - sami zombi).

Wielec szczegółów o wielkoekranowym BloodRayne'ie, a przede wszystkim odtwórczyni roli głównej - już wkrótce.

www.bloodrayne.com



Dungeon Siege: Legends of Aranna

Już blisko półtora roku upłynęło od chwili, gdy po raz ostatni gościliśmy w Ehb - świecie Dungeon Siege'a - znakomitego hack & slash stworzonego przez Gas-Powered Games. Zbyt długo, nawet - jak się zdaje - dla twórców gry, którzy ujawnili, że dobiegają końca prace nad samodzielnym dodatkiem do DS. Ten, zatytułowany Legends of Aranna i tworzony w studiach Mad Doc (niedoszli twórcy trybu single player Enemy Territory), pozwoli graczom - wśród których znajdują się także półgiganty - odwiedzić dziewięć nowych krain świata, w tym dżunglę - poznać nowe czary (ponad 70, w tym także transformacja pozwalająca magowi zmienić się w potwora i rzucić się w wir walki!) i zmierzyć się z niespotykanymi dotąd przeciwnikami. Więcej o Legendach Aranny - wkrótce.

www.dungeonsiege.com

FLASH

Battlefield Command - polski sprzęt

Battlefield Command - obiecująca strategia twórców It-2, nabiera kształtów. Ostatnim wyraźnym jest polskie TP7. (Uwaga! Kamuflaż w drugim



przypadku to licentia poetica twórców - trójkolorowe w rzeczywistości się nie zdarzały. Sami twórcy zapewniają, że to jedynie „etykieta zastępcza” i w grze takich błędów na pewno nie będzie.)

www.codemasters.co.uk/battlefieldcommand/front.php

Neverwinter Nights: Hordes of Underdark

Fani Neverwinter Nights nie powinni mieć powodów do



narzekania. Ledwie zdaliśmy zgłębić Cienie Undrentide, gdy wypada przygotować się na Hordy Podmroku. Czasu zaś, jak zapewniają jego twórcy - BioWare - nie pozostało wiele, gdyż Hordes of Underdark ujrzy światło dzienne w listopadzie.

www.nwn.bioware.com/underdark

The Frozen Throne i milion kopii

Milion sprzedanych kopii? Dla gier Blizzarda to żaden prob-



lem. Barię tę przekroczyło właśnie The Frozen Throne - oficjalny dodatek do Warcrafta III. Warto dodać, że sam Warcraft III znalazł się już w ponad 3 milionach domów.

www.blizzard.com/war3x/

Ford Racing Evolution

Brytyjskie Empire Interactive ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące sequela, a ściślej „evolucji” Ford Racing. Ford Racing Evolution powstaje w studiach Razorworks i pozwoli graczom ująć wirtualną kierownicę ponad 30 różnych modeli Forda, w tym Thunderbirda z 1955 i 2002 roku, Mustanga z 1968 i 1971, Mustanga Mach III, Mustanga GT, Mustanga Cobry, Lightninga, Gran Torino, Focusa Rally, Forda GT, 49 Coupe i zupełnie nowego F-150. Samochody te testować będziemy zarówno na owalach, w terenie, jak i - co chyba najciekawsze - w ruchu miejskim.

www.empire.com

Komputer z procesorem intel®



Największy zapas mocy na długie jesienne wieczory



teraz prawie 100 zł w prezencie!*



Darmowe Gry

* Promocja trwa do wyczerpania zapasów

Do komputerów z procesorem Intel®

Pytaj w dobrych sklepach komputerowych u Integratorów Produktów Intel

GATUNEK: **FPP/TPP**

MORTYR 2

Polskie gry FPS. Ta zbitka słów u większości graczy automatycznie wywołuje uśmiezek politowania na twarzy. I w zasadzie trudno się temu dziwić, patrząc na arcydzieła pokroju Niny czy Snajpera, które beztrudno wylegują się na półkach sklepowych i nie wiedzieć czemu, nikt ich nie kupuje. Doczekaliśmy się co prawda Chrome'a – pierwszej polskiej gry FPS na dobrym poziomie. Mimo to – jak to mawiają, jedna jaskółka wiosny nie czyni.

■ Eugeniusz Siekiera (nietzsche2@wp.pl)

Cała "para" twórców poszła na udoskonalenie trybu dla pojedynczego gracza.

Najwyższa zatem pora przyjrzeć się bliżej nadchodzącej wielkimi krokami nowej grze FPS z naszego rodzimego podwórka. Mowa o Mortyr 2. Jego protoplasta, dziadek Mortyr, jest uważany za pierwszego polskiego FPS-a z prawdziwego zdarzenia.

Jednego możemy być pewni – Mortyr 2 trudno się będzie przebić. Pieknielnie. Część pierwszą wspominam bardzo ciepło. Jak na tamte czasy potrafiła zachwycić. Do dziś pamiętam lśniącą posadzkę, w której odbijało się całe otoczenie, doskonale zdobione sklepienia katedr, wspaniałe witraże, które po ostrzelaniu zamieniały się w kaskady

kolorowych okrucich, czy wreszcie padający śnieg. Tak, wtedy nawet śnieg w grach zachwycał, bo był raczej rzadkością niż regułą. Ogół (a szczególnie zagranicą) przyjęła jednak Mortyra dość chłodno.

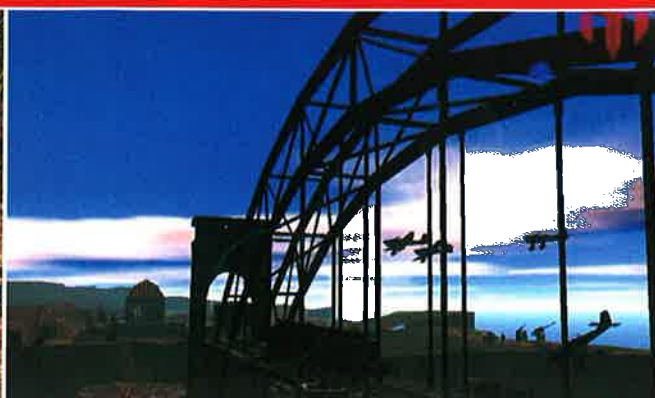
Czasy się jednak zmieniają, o czym częstość zapominają developerzy, a to cienia granica między być a nie być. Po wszystkich FPS-ach, jakie ukazały się przez ostatnie dwa lata, których akcja osadzona jest w realiach II wojny światowej, trudno będzie rozpieszczonych graczy czymkolwiek zaskoczyć.

Czy w takiej sytuacji Mortyr 2 cokolwiek zwojuje? Chciałbym nie być sceptykiem, ale trudno o to gdy się choć raz zasmakowało doskonałego multiplayera w RTCW czy też singla w MOH: AA. Takim gigantem nowy Mortyr nie podskoczy – to oczywiste. Jednak co ma nam, graczom, do zaoferowania?

Mortyr 2 jest tworzony na autorskim silniku graficznym przez programistów z Mirage Interactive. Twórcy chwalą się, że ich nowy engine znacząco nie

odbiega od światowych standardów. Pozwolę sobie tutaj zacytować słowa Andrzeja Wileńskiego, głównego programisty z ekipy pracującej nad grą „tworzymy własny silnik. Technologicznie jest on bardzo zaawansowany i optymalny, korzysta z wszystkich chyba możliwych sprzętowych udogodnień. Liczy całość oświetlenia i cieni w realtime'ie, animuje szkieletowo postaci (wraz z pełną fizyką), generuje całą gamę efektów atmosferycznych i roślinności, pozwala na dowolne opisanie akcji – no i jest bardzo wydajny”. (*) No cóż... Same superlatywy jak zawsze na 3 miesiące przed premierą. Pożyjemy, zobaczymy.

Fabula. Hm... Wypadałoby coś na ten temat skrobnąć. Przyjdzie nam się wcielić w Svena Mortyra (Sven jest kuzynem Sebastiana, bohatera pierwszej części). W M2 nie dane nam będzie podróżować w czasie. Tym razem wszystko kręci się wokół supertajnej broni, za pomocą której Hitler miałby osiągnąć ostateczne, miażdżące zwycięstwo nad wojskami aliantów. Przyjdzie nam przemierzyć mroźną Szwecję, następnie wylądujemy w Polsce, Słowacji, Jugosławii, a ostatecznie potyczki stoczymy w Grecji, w której w starym klasztorze jest, rzekomo, produkowana





śmiercionośna broń. Jeśli tylko graficy staną na wysokości zadania, nie powinniśmy narzekać na estetyczną monotonię.

Główny nacisk, tak jak w pierwszej części, zostanie położony na walkę. Jeśli marzą ci się akcje a la Sam Fisher, lepiej poczekaj na Pandora Tomorrow. W nowym Mortyrze nie będzie żadnego skradania się – poziom adrenaliny będzie wzrastać w ogniu walki. Twórcy zapowiadają większy realizm niż w poprzedniku, jednakże o taktyce z prawdziwego zdarzenia czy planowaniu przed misją możemy zapomnieć.

Realizm, o którym piszę, znajdzie wyraz chociażby w arsenale, jakim będziemy dysponować. Ma być on wiernym odbiciem broni z tamtych czasów. Oprócz standardowych noży, pistoletów, karabinów czy snajperów będziemy mogli prowadzić ostrzał z pojazdów lub nawet sami zasiąść za ich sterami. Korzystanie ze stacjonarnych ciężkich karabinów maszynowych również będzie na porządku dziennym.

W przypadku naszych przeciwników możemy liczyć na wszelkiej maści nazistów. Żadnych tam zombi czy innych stworów nie z tego świata nie uświadczymy. Za to Niemców w charakterze mięsa armatniego będzie pod dostatkiem. Rozmaicie umundurowani i uzbrojeni, walczący w grupach lub w po-

jedynkę. Na obrazkach widać, że nie wyglądają oni najgorzej. Co prawda, do modeli z RTCW trochę im brakuje, ale nie wymagamy cudów. Szczegółowość postaci w Mortyrze stoi na przyzwoitym poziomie. Dużo gorzej z kolei przedstawia się rzeźba terenu. Roi się wszędzie od nienaturalnych kantów – nie wygląda to zachęcająco, spójrzcie zresztą na obrazki.

Na koniec dość niemiła wiadomość. Otóż, Multiplayer, jeśli w ogóle się pojawi, to tylko jako dodatek i w późniejszym terminie. No cóż, w czasach gdy takie cuda natury jak Enemy Territory są dostępne za free, mnie osobiście tego rodzaju polityka dziwi. Z drugiej zaś strony, może oszczędzić nam, graczom, niepotrzebnych rozczarowań. A tych w przypadku polskich produkcji doświadczałem aż nadto.

Aha. Byłbym zapomniat. Premiera zapowiadana jest na połowę grudnia – akurat na tydzień przed Gwiazdką. Dystrybucją w Polsce zajmie się firma Cenega.



(*) jest to fragment wywiadu, jaki z A. Wileńskim przeprowadził Jakub Skworz - zainteresowanych odsyłam pod adres <http://www.cdaction.pl/?strona=wyswietlenie&gra=3406&typ=32>; tam znajduje się całość materiału



GATUNEK: **PRZYGODOWA**

Legacy Dark Shadows

■ **Wajus (wajus@wp.pl)**

Po ogromnych, ogólnościatowych sukcesach gier The Longest Journey i wydanej w poprzednim roku Syberii było wiadomo, że tylko kwestią czasu jest, kiedy się pojawią zapowiedzi następnych przygódówek z kobietami w roli głównej. Jednym z takich tytułów jest Legacy: Dark Shadows.

Tak jak poprzedniczki, L: DS będzie miała do zaproponowania coś więcej niż tylko seksowną postać głównej bohaterki. Czynnikiem w każdej przygodówce najważniejszym jest fabuła osadzona w spójnym świecie gry. W przypadku omawianej tu historia będzie się rozciągać od drugiej wojny światowej aż do roku 2138. Autorzy z Razbor Studios, dla której to firmy gra jest pierwszym projektem, zapewniają, że przy konstruowaniu fabuły nie korzystali z tanich sztuczek deus ex machina, tfu :) - w rodzaju podróży w czasie, eliksiru młodości czy nieśmiertelnych postaci. Jestem ogromnie ciekaw, jaki zabieg zastosowali twórcy scenariusza, bowiem wydaje się niemożliwe (albo to tylko mi brak wyobraźni), aby bez zastosowania wymienionych powyżej można było przedstawić fabułę gry. A oto dlaczego...

Stworzony na potrzeby gry świat przyszłości roku 2138 to połączenie SF i horroru.

Ziemią rządzi ponadnarodowa organizacja zwana League of Nations (Liga Narodów - brzmi znajomo...). Wojny to przeszłość, cywilizacja ludzka rozwija się bez przeszkód. Jednak choć technologia osiągnęła tak zaawansowany poziom, że udało się nawet założyć kolonię na Marsie liczącą prawie 12 milionów mieszkańców, świat wciąż skrywa przed ludźmi wiele tajemnic. Powstaje coraz więcej sekt, a światu zagrażają inne dotąd nieznane niebezpieczeństwa.

Choć główną bohaterką gry jest pani (panna?) :) detektyw Ren Silver, w grze będzie można też pokierować poczynaniami niejakego Jack Blacka, z zawodu dziennikarza. Aby było ciekawiej, obie postacie urodziły się w całkiem innych epokach. Jak chwali się twórcy, Ren Silver to silna i wyjątkowa osobowość w świecie gier. Ciekawostką - bardziej niż kontrowersją czy skandalem, mam nadzieję - jest fakt, że doświadczenia życiowe Ren z mężczyznami (została zgwałcona)

nauczyły ją nienawidzić męski ród i wpłynęły na jej preferencje seksualne. Innymi słowy, Ren Silver jest pierwszą lesbijką występującą w roli głównej w historii gier komputerowych. Zastanawiam się nieśmiało, na kogo skierowany będzie marketing gry, skoro większą część - jak się ostatnio dowiedziałem - fanów gier przygodowych na zachodzie stanowią kobiety. :)

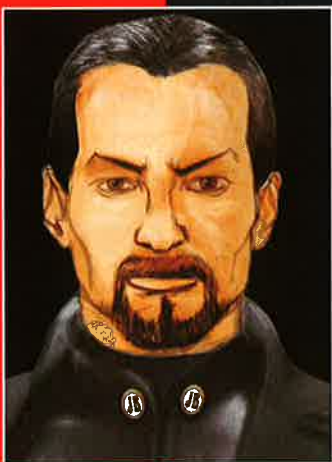
Ren przyszła (a może raczej przyjdzie?) na świat w przyszłości, w roku 2104. Ojciec opuścił jej rodzinę, gdy miała dwa lata. Idąc w ślady matki - Jane Silver postanowiła zostać detektywem. Tuż przed uroczystością wręczenia świadectw matka Ren zostaje zamordowana w tajemniczych okolicznościach. Pierwsze śledztwo, jakiego podejmuje się Ren - polega oczywiście na odnalezieniu mordercy i doprowadzenie go przed oblicze sprawiedliwości.

Główną część gry stanowić będzie kierowanie poczynaniami Ren w roku 2138. Ta część





przeznaczona zostanie jednak czterema epizodami z udziałem Jacka. Pierwszy z nich toczy się będzie w Stalingradzie w roku 1942, kiedy został on wysłany jako korespondent wojenny „New York Timesa”. Mimo że zgodnie z ówczesnymi kronikami Jack zginął w tamtym miejscu i czasie, w skutek pewnych tajemniczych zdarzeń, dane nam będzie ponownie pokierować jego losami i to aż w trzech różnych okresach. Najpierw w roku 1952, następnie w trakcie obchodów końca XX wieku w 2001 i w końcu w 2048. W trakcie tych epizodów będziemy świadkami, jak z utalentowanego dziennikarza Black przeistoczy się w główny zły charakter gry i wyrosnąć na największego przeciwnika naszej pani detektyw. Przez te cztery etapy będziemy mieli okazję obserwować zarówno zmiany zachodzące w osobowości Jacka, jak i tajemnicze wydarzenia - silnie powiązane z pewnym należącego doń medalionem - które w końcu doprowadzą go do wspomnianej już przeszłości XXII wieku, kiedy to Ren Silver prowadzi śledztwo w sprawie najpotężniejszej na świecie megakorporacji JB Enterprises. Przeszłość i przyszłość połączą się, a ścieżki tych obojga zejdą się w końcu i tylko jedno z nich przetrwa tę konfrontację.



Nie wiem jak dla was, ale dla mnie - zarówno historia, jak i świat oraz bohaterowie gry zapowiadają się doprawdy znakomicie. Masz oryginalnych pomysłów tylko czeka na poprawną realizację i mam nadzieję, że się doczeka. Wszystkich miłośników przygódówkę ucieszy z pewnością fakt, że 13 rozdziałów, z których składa się gra, oferować mają ponad 70 godzin zabawy, co w tej dziedzinie stawia Legacy: DS na równi z grami z gatunku RPG i daleko wyprzedza czas gry potrzebny na ukończenie TLJ.

A skoro jesteśmy przy wykonaniu, warto by na koniec podejść do gry od strony bardziej technicznej. Legacy: Dark Shadow będzie przygodówką zbliżoną w wielu aspektach do Najdłuższej Podróży i z podobnym, prostym w obsłudze interfejsem point'n'click, oferującym trzy opcje interakcji, czyli użyj/weź, popatrz, porozmawiaj. Ciekawym pomysłem jest użycie Osobistego Urzędnika Teleportującego, które ma jednocześnie pełnić funkcję

między innymi ekwipunku - przedmioty wysyłane będą w inną przestrzeń i w razie potrzeby przywoływane z powrotem. Tym sprytnym sposobem gra pozbawiona zostanie pewnej dawki absurdalności w postaci nieskończonej głębokości kieszeni - która jest cechą większości, nawet najbardziej poważnych przygódówek. Ekran ekwipunku dodatkowo rozszerzony zostanie o użyteczną możliwość przesłuchania wszystkich prowadzonych rozmów - pamiętnik na kształt tego z TLJ, tyle że dostępny

pod ręką; oraz możliwość robienia własnych notatek. Miłą rzeczą jest, że na temat większości występujących w grze przedmiotów i postaci będzie można usłyszeć komentarz bohaterki/a. Coś, czego zdecydowanie zabrakło w Syberii. Warto też wspomnieć, że większość dialogów w grze ma mieć nieliniowy przebieg - podobny do tego, co obserwować można w cRPG.

Podobny do Syberii i The Longest Journey będzie sposób tworzenia grafiki. Na dwuwymiarowe prerenderowane tła nałożone zostaną trójwymiarowe modele postaci. Silnik, na którym pracuje gra, zostanie użyty do stworzenia ponad 100 odrębnych

lokacji, w obrębie których występować ma aż 500 scen (czyli pojedynczych ekranów gry). Składać się one zaś będą nawet z czterech niezależnych warstw, które poruszają się będą w trybie parallax scrolling - technologia ta polega na tym, że im dalszy plan reprezentuje dana plansza, tym wolniej się przesuwa. Całość generowana w rozdzielczości 1024 na 768 pikseli i wzbogacona o większość znanych efektów graficznych, służących tworzeniu światła, cieni, wody i dymu. W trakcie rozmów zaś przyjdzie graczom podziwiać efekt zastawiania lip-synch, czyli osobnego silnika odpowiedzialnego za synchronizację tego, co mówią postaci, z ruchem ich warg. Oprócz uczy dla oczu i strawy dla umysłu Razbor Studios szykuje też miód na uszy graczy. Pełna wersja gry posiadać będzie profesjonalną ścieżkę dźwiękową brzmieniem dostosowaną do nastroju każdej z epok, a wszystkie dźwięki nagrane zostaną w technologii dźwięku przestrzennego 5.1.

Całość ujrzymy późną jesienią, co oznacza, że końcówka roku 2003 będzie obfitować aż w trzy świetnie zapowiadające się tytuły. Obok Legacy premierę jeszcze w tym roku będzie miała trzecia część serii Broken Sword oraz druga Syberii. Naprawdę będzie w czym wybierać - co dla fanów przygódówek jest sytuacją dość niezwykłą, ale chyba bardziej niż znośną. ;)

Legacy: Dark Shadows

Producent: Razbor Studios

Asi... na...
na...
te...
do...
w...
w...



GATUNEK: ARCADE

WORMS 3D

PIERWSZE SPOJRZENIE

■ On'ik

"A ja grałem w demo Worms, a wy nieee!" – mógłbym zakrzyknąć, po czym z dumą w sercu oddalić się z piaskownicy. Prawda jest jednak taka, że bardzo chciałem, byście w nie zagrali – niestety siła wyższa sprawiła, że było to niemożliwe.

Robiliśmy wszystko, by wrzucić demo Wormsów na CoverCD w tym numerze. Niestety, okazało się ono zbyt awaryjne (gwoździ ścisłości: działało na jednej z 6 maszyn - a i tam nie za ciekawie), więc musieliśmy się z tym wstrzymać - mam nadzieję, że już niedługo pojawi się takie, które będzie można bez obaw rozpowszechnić.

Demo takie nie mogło się jednak zmarnować - a szczęśliwiec, na którego maszynie udało się je odpalić (czyli wyżej podpisany), pogrążył w nie wystarczająco długo, aby podzielić się pierwszymi wrażeniami. Te zaś były mieszane...

Nie trzymam już dłużej miłośników Robali w niepewności - gra nie zawodzi, a wspomniane „mieszane uczucia” oznaczają tyle, że wahaniem się pomiędzy zachwytem - grafiką, permanentnym uczuciem deja vu - rozgrywką, oraz wściekłością - ze względu na awaryjność demo. Ostatnie jednak zostawię bez komentarza - nie ma sensu opowiadać o moich frustracjach. (Chyba że wyrażicie wyraźną chęć przeczytania artykułu, w którym opisałibyśmy tworzenie CDA od kuchni - da się załatwić.)

Być może nieco przesadzam z ekscytowaniem się wykonaniem graficznym Worms

3D - dzieje się tak dlatego, że po dodaniu głębi Robale (ku mojemu zaskoczeniu) jeszcze zyskały na szczegółowości grafiki i nie zatraciły nic z dawnego klimatu. Mimo to oprawa nie ma aż takiego znaczenia w przypadku tej produkcji - ważniejsze jest tu owo uczucie deja vu.

Tym razem jest ono bardzo błogie - choć trudno w to uwierzyć, sterowanie i sposób rozgrywki prawie się nie zmieniły. Wciąż prawym przyciskiem wybieramy broń, wciąż strzelamy spacją - zupełnie inaczej z kolei wygląda celowanie i używanie niektórych broni - np. Air Strike'a. Co nie oznacza, że nie można się do wszystkiego bezproblemowo (po kilkunastu/kilkudziesięciu minutach gry) przyzwyczaić. Jednak odniosłem wrażenie, że niektórym elementom daleko tu do intuicyjności. Nie uniknięto również - co wydaje się oczywiste - znacznego rozszerzenia klawiszologii. Drobną niedogodnością jest praca kamer - mamy tu ustawienie jej pracy w trybie trzeciorobakowym, z perspektywy pierwszego robaka i z lotu pingwina. Jednak żaden z tych trybów nie sprawdza się na tyle, aby móc w miarę precyzyjnie wymierzyć z bazooki w przeciwnika, który chowa się za większym pagórkem. Ale to pewnie tylko kwestia wprawy.

W demo Worms 3D (pomijam jego awaryjność) grało się niezwykle przyjemnie - choć krótko, do dyspozycji gracza bowiem oddano tylko jedną planszę, a sama gra była na czas. Mimo to przedsmak pełnej wersji wydaje się obiecujący - zobaczyłem, jak wygląda rozgrywka, teraz czas na przetestowanie nowych trybów (tych ma być ponoć całkiem sporo), misji etc. Z tym jednak muszę poczekać jeszcze kilka/naście dni. Do przeczytania za miesiąc, robaczki! :-)

Wahałem się pomiędzy zachwytem - grafiką, permanentnym uczuciem deja vu - rozgrywką, oraz wściekłością - ze względu na awaryjność demo.

Worms 3D

ETHERLORDS II

ZA 29.99!

W sprzedaży od 15 października!

Kartonowe
pudełko,
w którym
po złożeniu
możesz
przechowywać
grę



Magazyn
z ciekawymi
informacjami
o grze oraz
wkładkami do płyt

2 płyty CD
z grą

Instrukcja do gry



ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Niezwykła saga trwa. Etherlords II przeniesie Cię do Świata Eteru, w nowe obszary fantastycznych możliwości. Poprowadź swojego bohatera ku niezapomnianym przygodom w pięknej i zarazem groźnej krainie, by rozwikłać ostateczną tajemnicę. W tej grze masz możliwość rozgrywania magicznych pojedynków toczonych w pięknym, trójwymiarowym otoczeniu połączonych z fabularnymi elementami gier RPG. Nowe stworzenia i zaklęcia zapewniają tysiące możliwości taktycznych. Kup eXtra Grę i poprzyj naszą szaloną ideę wydawania oryginalnych gier w bardzo niskich cenach. Szukaj eXtra Gry w każdym kiosku!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA WIELKIE HITY
GRA THE SETTLERS III WRAZ Z WSZYSTKIMI DODATKAMI!





Schizm 2: Kameleon

■ Campari

Od zeszłego roku, kiedy polska (i dobrze przyjęta za granicą, co nie jest niestety regułą) gra Schizm ujrzała światło dzienne, w LK Avalon podjęto decyzję o przygotowaniu sequela i niemal od razu ruszono do pracy.

I znów, wnikliwi łowcy wszelakich błędów (spróbujcie znaleźć w moim tekście choć jedną literórkę!*) odnotują zapewne, że w stopce, w rubryczce producent widnieje nazwa Detallion S.C., a nie LK Avalon. Słusznie, bo tym razem całością gry zajęła się... zagraniczna ekipa, w tym skądinąd znany Terry Dowling, scenarzysta jedyńki. Rolę Avalonu ograniczono zaś do (nie)zbędnego minimum.

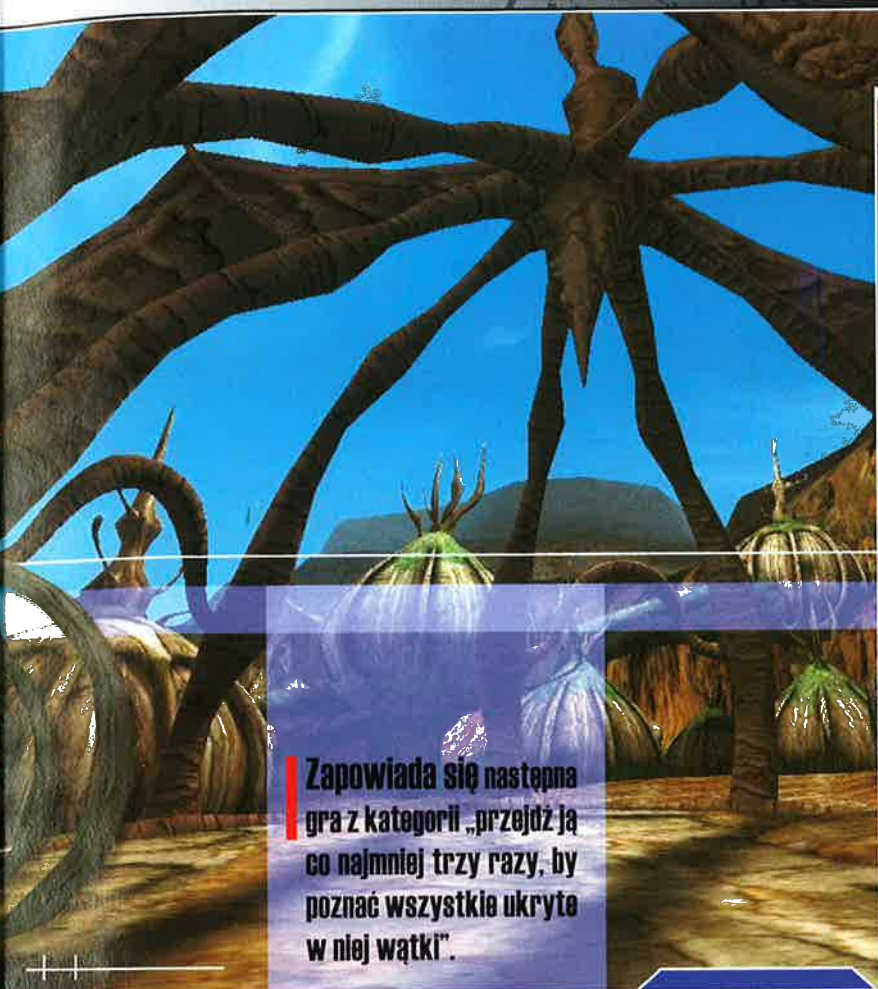
Schizm 2 rozpoczyna się mocnym akcentem. Śpiący mężczyzna (może „uczy się kogoś na pamięć, z szeroko zamkniętymi oczami”? Komora. Przebudzenie. Strach. W głowie pustka. Nie, nie, to nie opis standardowego poranka w wykonaniu polskiego studenta tuż przed sesją. Bohater wydostaje się z komory i przeszukuje stację kosmiczną. Po towarzyszącym mu śladu. Mimo to ktoś musiał obudzić mężczyznę, nie wspominając o aktywowanym w tym czasie alarmie. Gdyby opuszczony biedak miał komórkę... Szybki telefon do Muldera i po sprawie.

My tu śmichu-chichu, a Schizm 2 rzeczywiście zakrawa na „Archiwum X”. Takiego intra nie powstydziliby się sam Chris Carter, reżyser serialu. Ale to nie wszystko. Bohater dowiaduje się, że niedaleko znajduje się Sarpedon, czyli mała, urocza, bliżej niezi-

dentyfikowana planeta, niegdyś zamieszkiwana przez pracowity lud. W obliczu odwiedzin najeźdźców z kosmosu uległa ona podziałowi i doszło do wojny domowej. Tyle niepodważalnych faktów, reszta pozostaje jedną wielką tajemnicą. Do czasu.

Z trailera pokazanego na tegorocznych targach E3 wynika, że nowe Schizm będzie pierwszą grą przygodową w pełnym trójwymiarze i z nieograniczonym polem manewru. Żadnych sztucznych ścian, nudnego 2D lub lokacji podzielonych na sektory, pomiędzy którymi bohater porusza się slajdami. Takie posunięcie może wpłynąć na charakter rozgrywki i upodobić ją do tej w FPS-ach. Nie jestem do końca przekonany, czy to właśnie w tym kierunku powinny podążać współczesne przygodówki, ale poczekajmy na finalną wersję silnika gry. Być może elementy FPS nieco przechodzonemu gatunkowi dodadzą świeżego posmaku? Osobiście obstaję za rozwiązaniem z Post Mortem, czyli za tradycyjnymi slajdami, lecz połączonymi ze swobodną kamerą i możliwością obrotu o 360 stopni. Microids pozostaje w tej materii nie do pokonania i aż strach się bać, co technologicznie przyniesie druga część niezapomnianej Syberii.





Zapowiada się następna gra z kategorii „przejdź ją co najmniej trzy razy, by poznać wszystkie ukryte w niej wątki”.

Skąd podtytuł Kameleon? Opcja wcielania się w dowolną postać ma być główną atrakcją Schizm 2. Dzięki kameleonowi bohater będzie mógł przenieść się na powierzchnię Sarpedonu i dowiedzieć się, o co tak naprawdę poszło w czasie wizyty kosmitów. Chociaż liczba postaci, w które wcieli się mężczyzna, zostanie z góry ustalona, produktowi Detallion S.C. liniowość bynajmniej nie grozi. Zapowiada się następna gra z kategorii „przejdź ją co najmniej trzy razy, by poznać wszystkie ukryte w niej wątki”. Pytanie tylko, na jakiej podstawie komputer przydzieli osoby, w jakie się wcielimy za pomocą kameleona? I czy nie będzie to przypadkiem mała zamknięta grupa? Mniejsza o to. Ważne, że nowe Schizm czymś się wyróżni. O ile dobrze pamiętam, rozwiązanie a la kameleon mieliśmy okazję podziwiać w Messiah, w którym sprytny aniołek wcielał się we własnych wrogów. Mimo oczywistych podobieństw, trudno posądzać Detallion o plagiat.

Druga rzecz, sprawiająca na oglądającym olbrzymie wrażenie, to architektura lokacji. Zobaczymy ich w Schizm około 50. Entu-

zjaści pierwszej części na pewno pamiętają futurystyczne pomieszczenia i zaprojektowane z pasją otwarte przestrzenie. Zresztą grafika to wizytówka Schizm. Wystarczy jeden obrazek, aby z całą odpowiedzialnością stwierdzić: „Tak, mamy do czynienia ze Schizm” (zdanie to brzmi cokolwiek dziwnie, ale uwierzcie na słowo). Dwójka nie będzie odbiegać graficznie od charakteru pierwszorzutu. To, co już raz zauroczyło graczy, po drobnych retuszach zrobi to ponownie. Teoretycznie.

Schizm 2 ukaże się jeszcze w tym roku. Premierze towarzyszyć będzie niemała kampania reklamowa, skupiona głównie na zachodzie, gdzie – wbrew pozorom – na nowe przygody w świecie Dowlinga czeka mnóstwo graczy. Jak tak dalej pójdzie (patrz: Chrome), Polska zacznie być utożsamiana z co najmniej przyzwoitymi grami komputerowymi. Pięknie.

(*) mały żarcik korekty :).

Schizm 2: Kameleon

• Producent: Detallion S.C.



Schizm będzie pierwszą grą przygodową w pełnym trójwymiarze



GATUNEK: **SURVIVAL HORROR**

CURSE

THE EYE OF ISIS

Curse: The Eye of Isis to swoisty miks kilku gatunków (czy zauważyliście, że tego typu mieszanki są ostatnio bardzo pożądane?). Generalnie gierka ma wprowadzać w stan niepewności, trwogi i lęku. Survival horror w najczystszym wydaniu? Nie do końca, ponieważ to cudelko zaspokoić ma także niewolników gier przygodowych i akcji. Powiedzmy, że szykuje się nam Lara Croft z nieco wystrzoną oprawą...

Gracz vs. statuetka

Czym Curse ma nas zaimarować? Dawno, dawno temu... ble, ble, ble... w najskrytszych zakamarkach jednej z egipskich piramid znajdowała się pewna tajemnicza statuetka. 'The Eye of Isis' - bo taką nazwę nosił owy artefakt, to rzekomo narzędzie Sił Zła, które wiele setek lat temu zostało uwięzione przez dobroduszných ludzi w magicznym miejscu (piramidzie). Tylko tam tajemniczy posążek tracił okrutne moce. Głupota i próżność ludzka granic nie zna - można się domyślić, że skuszeni chęcią szybkiego, aczkolwiek nie do końca legalnego, zysku ludzie połamali się na przywłaszczenie sobie skarbów starożytnych faraonów. Złodzieje naturalnie nie zapomnieli o enigmatycznej statuetce, którą po kradzieży umieścili w bliżej nieokreślonym muzeum. No i tutaj zaczynają się schody. Okazało się, że ów posążek zmienia napotkane osoby w złe i krwiożercze bestie. Innymi słowy mówiąc - zło atakuje. Ofensywie tej przeciwstawić się zamierza dwójka śmiaków: Darien Dane i Victoria Sutton - i aby było ciekawiej, pomóc tej pocziwej i sympatycznej parze masz właśnie ty, drogi gracz. Miarą zwycięstwa będzie tu ponowne „uwięzienie” statuetki w starożytnej piramidzie...

Fabula - przynajmniej na dzień dzisiejszy - jest w stosunkowo małym stopniu skomplikowana: przykładowy stereotyp walki dobra ze złem. Zdaniem twórców, zadanie to jednak jest tylko pozornie proste - w rzeczywistości doprowadzenie tej przeklętej statuetki do egipskiego wybacwy (znaczy piramidy) ma pobudzać zmysły do pracy na najwyższych obrotach.

Podróż dalekonośna

Autorzy zdradzili, że główne zadanie podzielono na trzy epizody: zlokalizowanie, przetransportowanie do Egiptu i ostateczne umieszczenie statuetki w piramidzie. Pierw-

W czerwcowym wydaniu CDA mieliście okazję zapoznać się z artykułem w całości poświęconym komputerowej grozie. Systematycznie rozmnajające się grono fanów tegoż gatunku może z uśmiechem na twarzy zacisnąć dłonie i w geście triumfu... zwilżyć usta (?), bowiem panowie producenci z Asylum Entertainment przygotowują dla wszystkich spragnionych ostrych scen nową pozycję.

Adam Włodarczyk



szy etap historii toczyć się będzie na londyńskich ulicach 1890 roku. Już na tym etapie mamy doświadczyć ataków strachu. Mroczne i szalenie wąskie uliczki angielskiej mieściny będą swego rodzaju preludium dalszej jatki. Po przyjęciu powołania i odnalezieniu statuetki nasi główni bohaterowie – Darien oraz Victoria – wyruszą w daleką podróż w głąb Egiptu. Ciekawostką może tu być fakt, że podczas wyprawy spędzimy kilka chwil w pociągu, a także na okręcie transportowym „The Osiris”. Zapewne przeżyjemy tam równie straszliwe akcje, co na samym lądzie. Finałowym placem boju stanie się naturalnie Egipt. Tutaj na początku będziemy musieli dotrzeć do mającej zbawienną moc piramidy, a następnie zneutralizować ohydny artefakt.

Krwiożercze mutanty

Wydawać by się mogło, że zadanie jest faktycznie dziecinnie proste. Nie wspominałem jednak o różnych przeciwnościach losu, jakie na nas będą czekać na kolejnych poziomach. Trudności te objawiać się mają przede wszystkim całymi kohortami złowrogich jednostek. Najdziwniejsze zmutowane organizmy, w połączeniu ze stadami duchów, a także straszliwymi mumiami strzegącymi dostępu do wnętrza piramid, zapewnić nam mają

niesamowite przeżycia. Jak na wstępie zaznaczyłem, ów produkt zadowalać ma także fanów gier akcji – licząc wszystkie stwory, które na nas będą czekać, zapowiada się prawdziwa uczta dla lubujących się w tym gatunku.

Logicznie rzecz biorąc

Nie samą krwią człowiek się zadowoli – podobnie myślą producenci i w efekcie dla kochających się w przygodówkach tworzone są właśnie ostatnie, całkiem skomplikowane zagadki. Całe szczęście, że gra nie będzie polegać jedynie na bezmyślnym koszeniu stad przebrzydłych bestii (bo co to za horror?), a również na logicznym myśleniu. Jeśli dodać do tego wspomniane straszliwe stwory, które co i rusz będą polować na nasze mięso, być może nieraz zatrzęsą się nam palce (i nie tylko).

Mroczny klimat

Oprawa Curse: The Eye of Isis już dzisiaj rysuje się w bardzo mrocznych barwach – wręcz grobowe scenerie mają podwyższyć u nas poziom adrenaliny. Ciemne

kanaly bądź nieoświetlone piramidy z pewnością wywołą w nas bardzo sprzeczne emocje. Ponadto napięcie zwiększać ma również klimatyczna muzyka w tle, która – wraz z rozwojem akcji – będzie przyspieszać czy też zwalniać tempo.

Aż strach się bać!

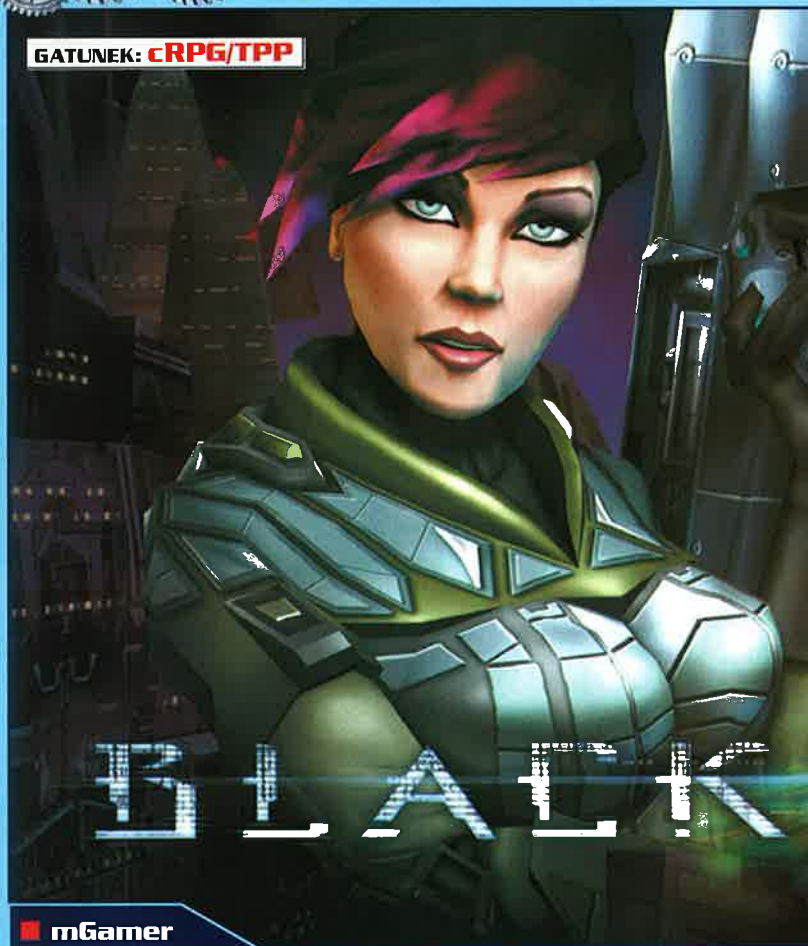
Co tu dużo mówić – zapowiada się nieźle. W pełni trójwymiarowa grafika (która nie zachwyca, ale też o pomstę do nieba nie woła) oraz tryb TPP (widok z perspektywy trzeciej osoby) pozwolą na przeżycie kilku chwil niepewności. Czy ta produkcja zadowoli najtwardszych wyjadaczy survival horrorów – trudno to stwierdzić. Zarówno światowa, jak i polska premiera gry przewidziana została na jesień tego roku. Z tego, co wiemy – gra będzie wydana w Polsce.



Curse: The Eye of Isis

■ Producent: Wanadoo

GATUNEK: **CRPG/TTP**



mGamer



Po kosmicznej serii Starfleet Command projektanci z Taldren postanowili najwyraźniej zejść (nieco) na ziemię i zaproponować graczom trochę inny rodzaj rozrywki. Mimo że akcja Blacku nadal będzie się toczyć w futurystycznym środowisku, wielu więcej podobieństw z dotychczasowym dorobkiem firmy trudno się tu dopatrywać. I dobrze, bo monotematyczność twórcom gier i ich odbiorcom nigdy nie służyła.

Mamy rok 2080. Światem włada tajemnicza organizacja Illuminati. Dawno zataryły się granice państw, choć globalna społeczność nie jest jednolita. W Illuminati wykształciło się bowiem dziewięć nurtów (tytułowa dziewiątka), które z czasem przybrały formę swoistych kast rządzących określonymi regionami Ziemi. Są one ze sobą mniej lub bardziej skłócone i dążą - i tu oczywiste - do objęcia dominującej roli nad pozostałymi. Przy okazji każda z nich zajmuje się badaniem pewnych obszarów nauki. Najpotężniejsza grupa inwestuje w prace nad rozwijaniem sztucznej inteligencji, działania innej skupiają się na eksploracji kosmosu, kolejna dąży do urzeczywistnienia snu o nieśmiertelności itd.

Wcielamy się tu w rolę najemnika wykonującego zlecenia dla poszczególnych grup Illuminati. Początkowo nie jesteśmy sztywno związani z jakimkolwiek stronnictwem. Po prostu pracujemy dla tego, kto płaci. I dla własnego dobra średnio interesujemy się następstwami, jakie dla całej ludzkości mogą nieść nasze działania. Z biegiem czasu jednak nasi mocodawcy zaczęli wyklądać na stół poważniejszą kasę, a ich wymagania urosną do niewyobrażalnych wcześniej rozmiarów. Ślepy do tej pory agent wkrótce zorientuje się, o jaką stawkę tak naprawdę toczy się rozrywka...

Wyczyny naszego bohatera śledzić będziemy za pośrednictwem kamery „zaczepionej” wysoko nad jego głową. Mamy tu do czynienia z CRPG z widokiem z trzeciej osoby. Jak erpegowska tradycja każe - nim przystąpimy do zabawy, będziemy musieli m.in. dokonać wyboru klasy postaci. Przyjrzyjmy się wobec tego bliżej bohaterom Blacku.

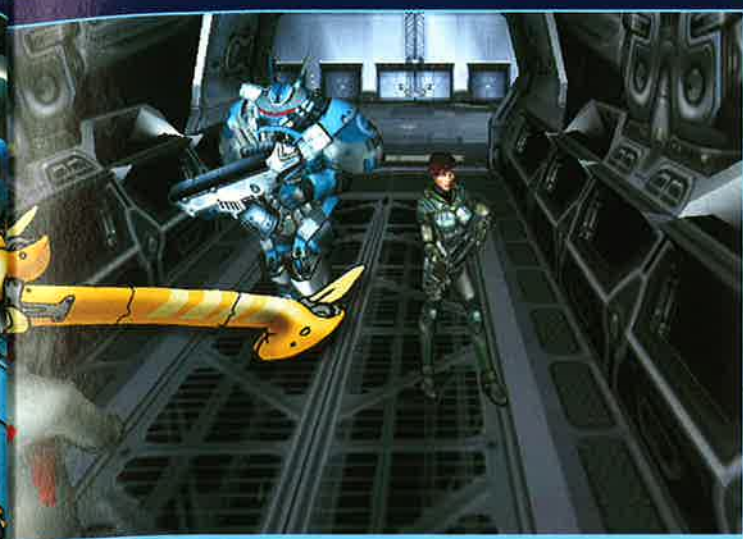
Sahara i Jake to „typowi” przedstawiciele rasy ludzkiej. Sahara, jak na komputerową dziewczynę przystało, niezbyt odsta-je od wi-

zerunku wojowniczką doskonałą. Jak również nie ma się czego wstydzić, ale obok faceta imieniem Groober mógłby czuć się mało komfortowo (ten to ponoć i w Arnoldzie wzbudziłby kompleksy). Czwórkę zamyka kobieta-elf imieniem Alyssa, o której na dobrą sprawę wiemy tyle, że także chętnie podda się naszej woli. Zadeklarowaną postać obdarzamy atrybutami siły, zręczności, zwinności oraz wytrzymałości. To w połączeniu z wrodzonymi cechami wojownika określać będzie sposoby uporańia się z pewnymi przeszkodami. Starym oklepianym przykładem są tu drzwi. Groober po prostu „zasadzi kopa” i będzie po sprawie. Alyssa takiej metody już nie zastosuje - najpewniej poszuka jakiegoś tylnego wejścia.

Umiejętności naszego alter ego będziemy oczywiście rozwijać również podczas penetrowania świata Blacku. Na zakończenie kolejnych fragmentów gry otrzymamy pulę nowych - i poróżdzielamy je wedle woli. Do tego dochodzą konkretne umiejętności, które składać się będą na specjalizację postaci. Jeśli moje źródła nie zawodzą, spodziewać się należy czterech nadrzędnych grup. Są to - kolejno: walka, haking (już widzę tych niespełnionych programistów...), skradanie się (zasadniczo chodzi o załatwianie cichcem „pewnych spraw”) oraz... magia. I przy tej ostatniej na chwilę się zatrzymamy.

Zaklęć, z jakich korzystać będzie mogła nasza postać, nie jest wcale tak wiele - 16 odmian. Dostęp do zaklęć niższego szczebla





będzie raczej swobodny, lecz te rzeczywiście imponujące to skrzętnie skrywana tajemnica Illuminati. Dopiero gdy zaskarbimy sobie zaufanie danego kartelu (a do tego długa i pełna trudów droga), pojawi się szansa na dar w postaci potężnego czaru, jak na przykład tsunami lub earthquake. Weźmy też poprawkę na to, że jest rok 2080. Magia nie opiera się już na zaklętych różdżkach - wyparła je zaawansowana technika.

Cóż tradycyjnymi metodami walki? Jej amatorzy nie powinni pisać ani z radości, ani niezadowolenia. Zakupu oraz upgrade'u sprzętu dokonywali będziemy w bazie w przerwach pomiędzy misjami. Tam też uzupełnimy zapasy amunicji i wrócimy do pełni zdrowia. Ku rozgoryczeniu miłośników militariów bohater będzie mógł wyruszyć do akcji wyposażony jedynie w trzy egzemplarze broni. Biorąc pod uwagę fakt, że każda taka zabawka kosztuje (i to nie mało), miejscami powyższe ograniczenie będzie pozostawało tylko czysto teoretycznym wymogiem.

Black9 oferuje 15 zróżnicowanych scenariuszy. Podczas wojaży znajdziemy się między innymi w księżycowej siedzibie Genesis (to jeden z najbardziej liczących się ośrodków Illuminati), centrum badań kosmicznych na Marsie oraz ośrodkach w Szanghaju i Seulu (lista mocno niekompletna). Tym wycieczkom towarzyszyć będą spotkania z podobnymi naszemu bohaterowi najemnikami, lecz tu autorzy pozostają szalenie tajemniczy i

nie tłumaczą w jakim stopniu te spotkania odbijają się na linii fabuły. Jako że przestrzenie do pokonania są ogromne, zostaną udostępnione wszelkiej maści środki lokomocji, zapewne godne końca XXII wieku.

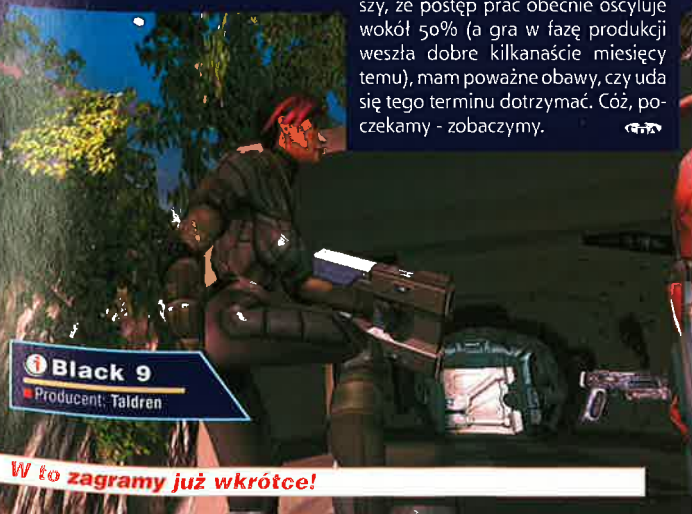
Oceny wykończenia graficznego programu jeszcze się nie podejmujemy. Prace nad nim wciąż trwają i myślę, że byłoby wielkim zaniedbaniem ze strony twórców, gdyby nie wykorzystali oni pozostałego czasu na dopracowanie tekstur oraz mo-



deli. Programiści dysponują silnikiem Unreal Warfare i mogą przecież powalczyć o czołowe lokaty w wyścigu po miano „najładniejszego TPP roku”.

Taldren obiecuje multiplayer, skierowany głównie w stronę cooperative. Co nie znaczy, że gra pozbawiona będzie trybów pozwalających dowieść wyższości nad znajomymi. Planowany jest również multiplayer na jednym komputerze.

Kiedy premiera? Wstępnie przewiduje się ją na jesień tego roku. Zważywszy, że postęp prac obecnie oscyluje wokół 50% (a gra w fazę produkcji weszła dobre kilkanaście miesięcy temu), mam poważne obawy, czy uda się tego terminu dotrzymać. Cóż, poczekamy - zobaczymy.



W to zagramy już wkrótce!

JUŻ
W SPRZEDAŻY

PRZYGODA NA WIELE NOCY

PIERWSZY OFICJALNY DODATEK DO GRY
NEVERWINTER NIGHTS: PONAD 20 GODZIN
DOSKONAŁEJ ZABAWY W FASCYNUJĄCYM
ŚWIECIE NEVERWINTER NIGHTS!



SHADOWS OF UNDRENTIDE.
OFICJALNY DODATEK DO NEVERWINTER NIGHTS TO:

- ponad 20 godzin zabawy w trybie dla jednego gracza,
- pięć nowych profesji (teraz możesz grać m. in. jako zabójca lub tancerz cieni),
- nowe potwory, ponad 30 nowych cech i umiejętności, ponad 50 nowych czarów,
- rozbudowany zestaw narzędzi Neverwinter Aurora, zawierający nowe elementy i tereny (pustynie, ruiny, obszary zaśniewione),
- ekskluzywna, polska wersja językowa zawierająca dodatkową płytę Audio CD ze ścieżką dźwiękową z gry.

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79⁹⁰
ZŁOTYCH



NEVERWINTER NIGHTS: Shadows of the Undrentide © 2003 Atari. Wszystkie prawa zastrzeżone. Neverwinter Nights, Forgotten Realms, Lord of the Rings, Dungeons & Dragons, Dungeon Master, D&D oraz logo Wizards of the Coast są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc. Inne prawa zastrzeżone. Wszystkie prawa zastrzeżone. BioWare, Aurora oraz logo BioWare są znakami handlowymi należącymi do BioWare Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Atari i logo ATARI są znakami handlowymi należącymi do ATARI Interactive, Inc., należącymi do ATARI Interactive, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki handlowe należą do odpowiednich właścicieli.

www.neverwintermights.com



GATUNEK: CRPG



zawartymi w Epic Level Handbook, co ni mniej, ni więcej oznacza status równy półbogom - jeśli ktoś po końcówce Baldur's Gate czuł, grając w NWN, pewien niedosyt, wreszcie znajdzie coś dla siebie.

Co jeszcze wiadomo? Tak w telegraficznym skrócie: nowych klas prestiżowych będzie sześć (niestety, póki co znana jest tylko ich liczba oraz jedna nazwa - Shifter), do tego szesnastu nowych wrogów (z driderami, pajęczymi demonami i wspomnianymi już illithidami włącznie), ponad czterdzieści zaklęć (np. ball lightning i hellball) i pięćdziesiąt featsów (większość dostępna jedynie dla wysokopoziomowych postaci, jak np. epic reputation, overwhelming critical tudzież epic spell focus; a także featsy ściśle związane z profesjami).

Bronie i giermkowie

Dojdą także nowe bronie (jak bicz - w końcu w wersji „żywej” jedna z ulubionych broni ciemnych kapłanek - czy bojowe topory krasnoludów), nowe zestawy głosów (konkretnie sześć, ale jakie - jeszcze nie wiadomo), nowe ścieżki dźwiękowe (aż siedemnaście, w dodatku wszystkie stworzone przez Jeremy'ego Soule'a) oraz zupełnie nowy system tworzenia przedmiotów, dzięki któremu będzie można tworzyć np. napoje czy też pisać zwoje z zaklęciami.

Co ważne, mają także powrócić czasy świetności giermków z NWN (a nawet BG!). W Undrentide było ich bowiem tylko trzech, w dodatku brakowało wśród nich typowego wojownika, mogącego wyręczać w walce słabsze postaci. W drugim dodatku ma ich być więcej, w tym i ktoś nadający się na ochronę dla magów. Poza tym - podobnie jak to miało miejsce w drugiej części Baldur's Gate - pomiędzy giermkami a graczem mają się także pojawić wątki miłosne.

Kiedy i dlaczego tak późno?

No, nie jest na szczęście tak źle. Dodatek ma się bowiem pojawić jeszcze w tym roku - premiera wersji anglojęzycznej planowana jest na dwunastego listopada. Nie wiadomo wprawdzie, kiedy do sklepów trafi polska wersja, ale patrząc na proces spolszczania pierwszego dodatku (który zajął mniej więcej dwa miesiące) można mieć nadzieję, że będzie to gdzieś w połowie stycznia przyszłego roku. Trochę czasu to, niestety, jest, ale czekać jak najbardziej warto: Podmrok i czterdziesty poziom doświadczenia mówią w końcu same za siebie!

Neverwinter Nights Hordes of the Underdark

■ Allor

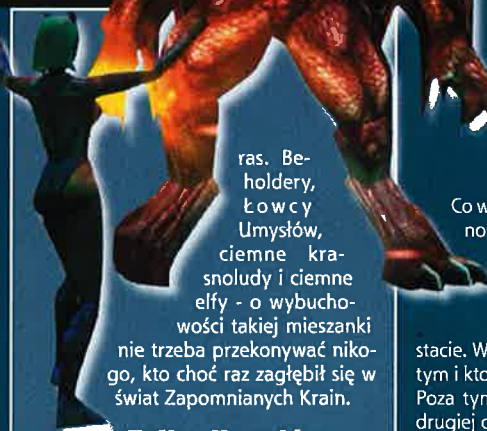
Hordy Podmroku to już drugi - po Cieniach Undrentide - dodatek do Neverwintera. Ale to nie cyfra ma być jego atutem, a zmiany, jakie wprowadzi. Nowe klasy prestiżowe, potwory, zaklęcia, miejsca... ale przede wszystkim zupełnie nowa historia, i to stworzona dla postaci będących co najmniej na piętnastym poziomie doświadczenia!

Zmieni się także miejsce akcji. Opuścimy Północ, by powrócić w dobrze znane z wielu wcześniejszych gier okolice Waterdeep. Nie dzieje się tam bowiem zbyt dobrze... w dodatku zagrożenie przyszło, jak to już kilka razy w historii tego miasta bywało, z Podmroku. Większość czasu spędzimy dzięki temu nie pośród pól i drzew, a pomiędzy stalagmitami i innymi stalagnatami podziemnego świata. Co gorsze, problemy nie są wcale wynikiem ataków pojedynczych domów Ciemnych Elfów. Doszło bowiem do czegoś znacznie gorszego: chodzą słuchy, iż jakiś hebanowskóry renega(t/d) zdołał zjednoczyć we wspólnym celu nie tylko sporą liczbę swych pobratymców, ale także kilka innych podziemnych

ras. Beholdery, Łowcy Umysłów, ciemne krasnoludy i ciemne elfy - o wybuchowości takiej mieszanki nie trzeba przekonywać nikogo, kto choć raz zagłębił się w świat Zapomnianych Krain.

Tylko dla orłów

Przy takim zagrożeniu nie powinna dziwić decyzja o minimum piętnastym poziomie postaci, którą będziemy zaczynać grę. Co bardzo miłe ze strony twórców, będzie ją można zarówno stworzyć od zera (i szybko wywindować na odpowiedni poziom), jak i wczytać jakąś wcześniejszą postać z Neverwinter Nights czy Undrentide. Póki co nieznanym jest wprawdzie los zgromadzonych przez nas przedmiotów, ale na pocieszenie podano maksymalny poziom, który będzie można w tym dodatku osiągnąć. Siedzicie? To dobrze - bo dojsz będzie można aż do czterdziestego poziomu doświadczenia! I to zgodnie z zasadami



Neverwinter Nights:
Hordes of the Underdark

Producent: Bioware

NWN : Hordes of the Underdark

LIONHEART

LEGACY OF THE CRUSADER™

MISTRZOWIE GATUNKU POWRACAJĄ
W WIELKIM STYLU!

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99⁹⁰
ZŁOTYCH



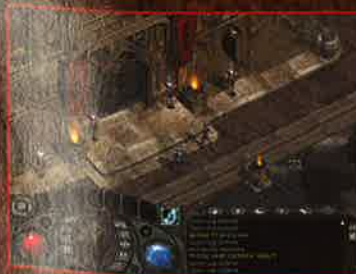
Razem z grą
otrzymasz
kartę pomocy
podręcznej!



2 CD

POZNAJ NOWĄ GRĘ RPG TWÓRCÓW TAKICH PRZEBÓJÓW JAK: FALLOUT, BALDUR'S GATE
CZY ICEWIND DALE. MISTRZOWIE GATUNKU POWRACAJĄ Z KOLEJNYM KLASYCZNYM RPG.
JEŚLI LUBISZ NAPRAWDĘ DOBRĄ ZABAWĘ, TO MUSISZ ZAGRAĆ
W LIONHEART: LEGACY OF THE CRUSADER!

SPECJALNIE NA ŻYCZENIE GRACZY! DO WYBORU: ORYGINALNA WERSJA ANGIELSKA LUB POLSKA WERSJA JĘZYKOWA!



W SPRZEDAŻY OD 2 PAŹDZIERNIKA!



WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT.

Lionheart: Legacy of the Crusader © 2003 Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Reflexive Velocity Engine © 2001 Reflexive Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Interplay, logo Interplay, Black Isle Studios, logo Black Isle Studios, Lionheart: Legacy of the Crusader oraz logo Lionheart: Legacy of the Crusader są znakami handlowymi należącymi do Interplay Entertainment Corp. Reflexive oraz logo Reflexive są znakami handlowymi Reflexive Entertainment, Inc.



TERMINATOR 3

WAR OF THE MACHINES

■ SkyGem

Filmowy „Terminator 3: Rise of the Machines” tu, w redakcji, wzbudził mieszane uczucia (Mostow to nie Cameron, ale za to Kristanna Loken!). Luźno bazujące na nim gry jednak – konsolowa Rise of the Machines i zwłaszcza – pecetowa War of the Machines – sprawiły, że z ust naszych rozległy się pienia anielskie (a może po prostu „JC Theme” z „Terminator 3 OST”?).



W grze pojawi się 10 ogromnych map przeznaczonych specjalnie do rozgrywek online.

dana po ciężkiego, pancernego humvee. Pojazdy, prócz funkcji transportowych, mają także znaczenie taktyczne – przenoszą ciężkie działa plazmowe, karabiny maszynowe i wyrzutnie rakiet.

Trzonem armii maszyn – SkyNetu – są obdarzone zdolnością termowizji T-900 (to te szkielety z czerwonymi ślepkami). Prócz nich pojawi się T-900a Infiltrator, zdolny – tak jak Covert Ops w Enemy Territory – przyjmować kształt ludzi i pozostawać nierozpoznanym aż do chwili ataku, który niweluje „przebranie”. Wsparcie z powietrza zapewni FK (Flyer Killer), czyli samolot, którego prototyp w filmowym „Rise of the Machines” tak pięknie poległ w starciu z kałasznikowem. Specem od broni ciężkiej – wreszcie HK, następca prototypowego czołgu T-1 z filmu. Dodatkowo maszyny zdolne będą prosić o bombardowanie z powietrza prowadzone przez wielkie FK. Siłą maszyn jest także – co naturalne, spora odporność na środki przymusu bezpośredniego, czyt. ostrzał.

War of the Machines oferuje ma cztery tryby gry. Pierwszym jest – i tu niespodzianka – single player, w którym sprzymierzeńcy i przeciwnicy animowani będą przez AI. Tu również kolejna niespodzianka – po raz

Powód jest prosty: komputerowa Wojna Maszyn stworzona została na obraz i podobieństwo liderów redakcyjnego LAN-u – Battlefield 1942 oraz Enemy Territory. Jest innymi słowy – grą drużynową, zakładającą podział graczy na role i konieczność wykonywania zadań określonych warunkami scenariusza. Wygrana w takich warunkach to efekt ścisłej współpracy graczy i powód do prawdziwej satysfakcji, jeśli walczyć się do niej przyczyniłeś. Dorzuć do tego wibrującą emocjami rozgrywkę w świecie jednej z najlepszych filmowych trylogii wszech czasów... voila – mamy War of the Machines oraz... spore szanse na kolejne dziesięć na dziesięć.

Akcja War of the Machines toczy się w Los Angeles roku 2032, które – zgodnie z filmową rzeczywistością – nie jest przyjaznym miejscem dla turystów. Przebywanie w tym czasie na terenie dawnych Stanów Zjednoczonych nie wymaga już wprawdzie wiz, jednak nadzwyczaj wrogo nastawiona do ludzi część autochtonów (terminatorzy) niweluje wszelkie przejawy życia w sposób sprzeczny z Systemem (SkyNet). Ci ostatni (TechCom) nie dają mimo to za wygraną (poddanie się

równoznaczne jest śmierci) i przeciwstawiają się z całą, jak się okazuje – niemałą, mocą. Przekłada się to bezpośrednio na założenia interaktywnego Terminator: Rise of the Machines, w którym bój toczony jest przez dwa zespoły – ludzi i maszyny.

Klasy w przypadku ludzi – TechComu – obejmują „łowców”, a więc żołnierzy szeregowych wyposażonych w szeroki asortyment broni lekkiej i ciężkiej. Prócz nich pojawi się zwiadowca-snajper, medyk i być może, gdyż twórcy gry wciąż rozważają za i przeciw – saper-inżynier, zdolny zastawiać pułapki na niespodziewające się niczego blaszaki. Atuty ludzi to możliwość leczenia „nadmierzonych” towarzyszy broni przez medyków, zróżnicowane uzbrojenie – ok. 16 rodzajów broni, w tym Phased Plasma Rifle oraz możliwość korzystania z pojazdów różnych wag i przeznaczeń: od wykorzystywanego do zwiadu buggy’ego, przez wypalonego se-



T3: War of the Machines

Dajcie mi karabin i kopnijcie w stronę wroga!



W PRODUKCJI ■



pierwszy w historii komputerowych Terminatorów wcielmy się w samego być-może-gubienarę Arnego. W pierwszej części gry (5 misji) precyzyjnie odwzorowany Arnold „T-800” Schwarzenegger gnębić ma uciśniony lud, by w drugiej (kolejne 5) już po przeprogramowaniu - nieść mu wyzwolenie, eksterminując cybersługusy SkyNetu. Pozostałe tryby gry dostępne będą w LAN-ie i Internecie, nawet dla 32 graczy naraz. Najprostszym spośród nich jest Team Deathmatch, z kolei średnio skomplikowanym - Domination, w którym celem jest utrzymywanie punktów kluczowych dla mapy, królem zaś rozgrywek online będzie zapewne Mission Mode zakładający różne cele dla każdego zespołu (zwykle opozycja zniszcz-obroń).

Obraz Wojny Maszyn, jaki jawi się w zapowiedzi twórców, jest nad wyraz obiecujący. W zasadzie jedynym widocznym już w chwili obecnej minusem jest brak Kristanny Loken (ech...). Słowem: dla pamiętających jeszcze Future Shock i SkyNet oraz fanów Battlefield 1942 i Enemy Territory - Terminator 3: War of the Machines to pozycja obowiązkowa.



Terminator 3: War of the Machines

Producent: Clevors



W to zagramy już wkrótce!

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Przepowiednia krwawego księżyca zaczyna się wypełniać!

The Elder Scrolls III BLOODMOON PRZEPOWIEDNIA

Nowy dodatek
do jednej z najlepszych gier RPG



DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
59⁹⁰
ZŁOTYCH

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU
Z POLSKIMI PODPISAMI

Bloodmoon to już drugi oficjalny dodatek do The Elder Scrolls III: Morrowind. Akcja dodatku przenosi nas na mroźną wyspę Solstheim, gdzie Cesarstwo Cyrodillijskie założyło nowe osiedle górnicze. Mieszcy tamtejsi mieszkańcy są nawiedzani przez tajemnicze moce. Nocą wilkołaki atakują tych, którzy odważą się zapuścić w głąb wyspy. Jednak według przepowiedni krwawego księżyca to dopiero zapowiedź straszliwych wydarzeń, które mają nastąpić.

The Elder Scrolls III: Bloodmoon to wiele godzin dodatkowej zabawy. Nowa wyspa do eksploracji, nowe potwory i przedmioty. Bloodmoon daje też zupełnie nowe możliwości rozgrywki! Jeśli tylko zechcesz będziesz mógł przyłączyć się do obrony zagrożonego osiedla lub zostać wilkołakiem i ruszyć za głosem krwi!!!

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
59⁹⁰
ZŁOTYCH



WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU
Z POLSKIMI PODPISAMI

The Elder Scrolls III: Tribunal to pierwszy oficjalny dodatek do jednej z Trzech Wielkich Gier RPG minionego roku - The Elder Scrolls III: Morrowind. Dzięki niemu będziesz mógł ponownie i na wiele godzin dać się pochłonąć fascynującej przygodzie! W środku znajdziesz dodatkowo mapy do Tribunal'a oraz podstawowej wersji gry.

Uwaga do prawidłowego działania dodatków wymagana jest oryginalna polska wersja gry The Elder Scrolls III: Morrowind.

© 2003 Bethesda Softworks LLC firma należąca do ZeniMax Media. The Elder Scrolls, Morrowind, Bloodmoon, Tribunal, Bethesda Softworks, Zeni Max i ich logo są zastrzeżonymi znakami handlowymi bądź znakami handlowymi należącymi do ZeniMax Media Inc. w USA i / lub pozostałych państwach. Dystrybucja Ubi Soft Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Bethesda
SOFTWORKS
a ZeniMax Media company

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

WYDAWCA
OPROJEKT

BURZA JONOWA

Deus Ex: Invisible War i Thief

Temat bieżącego numeru zjawiał się sam. Ścisłej – natrafililiśmy nań w czasie ECTS, na których dane nam było nieco lepiej poznać Invisible War i pomówić obszerniej o nowym Thiefie. Po tym zaś po prostu nie mogliśmy nie przybliżyć tego niezwykłego układu: dwóch zupełnie różnych gier – z zarazem tej samej śmiałej wizji tych samych niezwykłych ludzi, uzbrojonych w tę samą nadzwyczajną technologię. Tym bardziej że mowa o kolejnych częściach gier wyprzedzających własne czasy, gier tak sugestywnych, że wywoływały tematyczne sny, gier, które nauczyły nas wymagać więcej od twórców i samych siebie.

■ gem

Tworzenie sequelei gier udanych to rzecz stosunkowo prosta. Należy wyjść od tego, na czym się skończyło poprzednim razem i nie zmieniając za dużo tego, co się podobało, dolożyć coś jeszcze. W ten sposób unika się zarówno posądzenia o „odejście od ideałów”, jak i zarzutu wtórności. Jednak stworzenie sequela gry nadzwyczajnej – tytułu, który zmienił sposób postrzegania nie tylko gatunku, z jakiego się wywodzi, lecz gier komputerowych w ogóle, to wyzwanie, któremu podołać są w stanie jedynie rzeczywiście najlepsi. W takim przypadku niezbędna jest nie tylko odwaga, by wprowadzić jakiegolwiek zmiany – bo każde odstępstwo od kanonu traktowane jest jak zdrada, a każdy element nowy będzie nieufnie badany i dyskutowany. Wymagane są też jasny obraz ideału i wyjątkowa dyscyplina, by nie dać się ponieść entuzjazmowi i nie

stworzyć zbitek elementów nadzwyczajnych, niegrywalnych jednak jako całość (Unreal II?). Sprostać temu mogą nieliczni – ci, którzy w annałach interaktywnej rozrywki zapisują się złotymi zgłoskami.

Ion Storm (Austin) realizuje jednocześnie dwa takie projekty. Wszelkie znaki na niebie i ziemi wskazują też, że ponownie będą oni zdolni ustalić reguły, będące wyznacznikiem dla twórców przyszłych gier.

Deus Ex (2), Thief (III)

Deus Ex, zdobywca dziesiątków tytułów „Gry Roku”, jest dziełem wymykającym się łatwej klasyfikacji. Łączył w niemal idealną całość elementy gier różnych, wydawałoby się – niepasujących do

siebie gatunków: first person shooterów, role-playing, nawet strategii. Oferował wolność decyzji i zachowań na niezwykłym poziomie. Pozwalał żyć w spójnym, choć bez wątpienia fantastycznym świecie, który ze względu na stopień interaktywności ustępuje jedynie Ultimom VI i VII. Zdobył grono zdeklarowanych fanów poświęcających wiele godzin na odkrywanie kolejnych jego sekretów i – o czym może przekonać się każdy, kto sięgnie po niego dziś – zupełnie się nie zestarzał.

W przypadku sequela Deus Exa problemów skali makro nie było. DX jak był, tak pozostaje pod opieką pierwotnych twórców. Zaniepokojenie fanów wzbudził natomiast fakt zmiany osoby kierownika projektu – z Warrena Spectora na Harvey'a Smitha. Te obawy w pewnym momencie sięgnęły absurdu. Część fanów uznała – na dobre –



miesiące przed premierą gry! - że wycofanie się z czynnej twórczości Warrena Spectora, który zadowolili się rolę kibica, oznacza, że marka DX została rozmięta na drobne i Invisible War będzie zręcznościówką. W głoszeniu podobnych opinii nie przeszkadzało im w najmniejszym stopniu fakt, że Harvey Smith był lead designerem pierwszego Deus Exa - w praktyce pierwszym po bogu w każdym teamie developerskim.

Thief w porównaniu do Deus Exa prezentuje się skromniej, choć - podobnie jak DX - stworzył zupełnie nowy podgatunek gier first person perspective. W nim - w przeciwieństwie do klasycznych „doomowatych”, celem było nie tyle eliminowanie przeszkód, co... ominięcie ich w taki sposób, aby nie trzeba było ich likwidować. Najmocniejszym atutem gier tej serii był niesamowity, wręcz namacalny klimat bezustannego zagrożenia i... tajemnicy. To jedyna znana mi gra, w której niczym niezwykłym jest widok pozostającego w doskonałym bezruchu, wpatrującego się w jeden punkt... gracza. Bohaterem serii był Mistrz Złodziejski Garrett, który wbrew własnym przekonaniom zmuszony był przywracać swemu światu jego zachwia-
ną równowagę.

O ile też w przypadku sequela Deus Exa nie było raczej co do jego powstania wątpliwości, o tyle mamy bardzo, bardzo dużo szczęścia, że przyjdzie nam ujrzeć część trzecią Thiefa. To dlatego, że po dwóch bardzo dobrych pierwszych grach serii jej twórcy - Looking Glass Studios - zmuszeni zostali uznać bankructwo firmy. Fakt oznaczający zazwyczaj naturalną śmierć związanych z nią produktów. (Przyczynił się do tego John Romero i jego niesławna Daikatana, która - jak wieść niesie - pochłonęła wszelkie nadwyżki, jakie zdolny był zgromadzić wydawca obu gier - Eidos.) Na szczęście jednak wśród fanów Garretta znajdował się były pracownik Looking Glass, dysponujący własnym studiem, i nowo opromieniony chwałą Deus Exa - Warren Spector. Ten najpierw ściągnął do lon Stormu dawnych uzdolnionych kolegów, na-



Deus Ex:
Invisible oferuje
przynajmniej trzy
rozwiązania każdego
problemu: złodziejskie,
techniczne,
siłowe.

stępnie zaś zdecydował o kontynuacji serii. Szefem projektu Thief (bez liczby, o czym za chwilę) jest Randy Smith (nie mylić z Harveyem Smithem - szefem DX: Invisible War).

Godne XXI wieku

Bez wątpienia największym atutem Deus Exa jest jego głębia. Kompleksowość gry jest tak wielka, że dopiero za drugim podejściem gracz w pełni docenia ogrom pracy i talent twórców, którzy zdolni byli stworzyć świat reagujący w takim stopniu na decyzje i zachowania gracza. Tymczasem, zdaniem Spectora, Deus Ex był zbyt... liniowy (sic!). Wprowadzał też zbyt wiele ograniczeń - zbyt wiele decyzji musiało być podjętych w taki, a nie inny sposób, zbyt dużo w nim zdarzeń „absolutnych”, tj. niezależnych od działań graczy. Stąd też pierwszym, co dane nam było usłyszeć o Deus Ex: Invisible War (zwróćcie uwagę na brak liczby porządkowej przy tytule), jest to, że oferuje znacznie szerszy wachlarz alternatyw i że w znacznie większym stopniu reaguje na zachowania graczy.





Tylko od nich zależeć ma to, czy np. poznamy 3 albo 13 map jednej z dzielnic Seattle albo jak reagować będą na postać gracza poszczególne frakcje.

W przypadku Thiefa nie ma mowy o wolności rozumianej na sposób Deus Exa. Różnicę pomiędzy nimi najlepiej wyjaśnił sam Warren Spector, mówiąc „Deus Ex to nóż armii szwajcarskiej, podczas gdy Thief to skalpel”. Bohater DX pokonuje przeszkody w dowolny sposób - przy czym - i co w niej wspaniałe - każdy z nich jest właściwy. Można je ominąć na ten czy inny sposób, można je też po prostu fizycznie usunąć. W Thiefie właściwe jest tylko jedno posunięcie - przemknąć obok, nie dać się zauważyć. Mimo

tego ograniczenia także Thief poszerza zakres wyborów oferowanych graczom. Najwspanialszą obietnicą, jaką mogliśmy usłyszeć z ust szefa projektu Randy'ego Smitha, były słowa „to wasza gra, grajcie w nią, jak chcecie”. Oznacza to, że choć walka wciąż będzie niewskazana - na poziomie expert poprzednich gier serii istniał często warunek nie zabijania ludzi, to jeśli poprzednim razem do budynku mogłeś wejść przez piwnicę lub balkon, tak tu dodatkowo istnieć będzie droga przez drzwi kuchenne i świetlik w dachu.

Nowe możliwości otwierają także technologie, na bazie których tworzony jest nowy Thief. W poprzednich grach serii (tworzonych na bazie Dark Engine) układ światła i cieni tworzony był „na sztywno”, podczas kreowania poziomu. W nowym Thiefie wykorzystane zostaną w pełni zalety dynamicznego oświetlenia i cieniowania, co - w połączeniu z systemem fizycznym obiektów - pozwoli np. stworzyć cień poprzez zasłonięcie okna, przez które wpada blask księżyca rozświetlający salę. W obydwu przypadkach wreszcie grywalności służyć także będzie zaawansowane AI przeciwników.

Dark Age

DX: Invisible War nie jest sequelem w tradycyjnym rozumieniu tego pojęcia - jest ciągiem dalszym, kontynuacją historii pierwszego Deus Exa. Akcja gry toczy się w ok. 20 lat po

Deus Ex: Invisible War i Thief (III) dzielą

pospołu jedną technologię, przykrojoną jednak do specyficznych wymogów każdego z nich.



pamiętnych wydarzeniach w świecie, w którym... wydarzyło się każde z trzech potencjalnych zakończeń poprzedniej gry. Dzięki temu „uśrednieniu” Ion Storm uniknął jasnej odpowiedzi na pytanie, które z nich było tym jedynym właściwym, gdyż - zgodnie z duchem gry - właściwe były przeciwieństwa. Na początku akcji mroczny okres, jaki ogarnął świat, powoli się kończy - i rozpoczynają się zaciekle walki o kontrolę nad nim pomiędzy potężnymi ugrupowaniami. Część z nich stanowią korporacje (WTO), istnieć jednak będą także radykalne grupy religijne (The Order).

DX: Invisible War ponownie dotyka problemów naszych czasów - granic wolności jednostki i stopnia ingerencji państwa w

Zmodernizowany Havok 2 - system wiarygodnej fizyki obiektów, otwiera zupełnie nowe możliwości w grze.



życie obywateli, groźby „rozpuszczenia się” człowieczeństwa w zalewie technologii oraz zagrożeń, jakie niosą one ze sobą (Invisible War odnosi się do nanorobotów, intro ukazuje zaś, w jaki sposób można wykorzystać je do niszczycielskich celów, w tym przypadku wywołania efektu 'gray goo'). Gra rozpoczyna się w Seattle, później jej akcja przenosi się na Antarktydę i do Kairu. Zdradzić też możemy, że w trakcie gry natrafimy na obu „braci” Denton i innego starego znajomego - Tracera Tonga. Warto też podkreślić, że historia Invisible War powstawać będzie niemal „w locie” - w zależności od wyborów gracza.

W przebiegu akcji Thiefa kontynuowany będzie sprawdzony wzorzec świata, w którym zachwiana została równowaga. Jak się okaże w jej trakcie, w którejś z wcześniejszych nocnych wypraw bohater The Dark Project i The Metal Age - Garrett, obudził starożytne Zło zagrażające Miastu. Odesłać je w czeluść, z której wychynęło, może tylko najcenniejszy skarb Miasta, odnalezienie go zaś i zdobycie jest właściwie niemożliwe.

Invisible War wprowadzi możliwość zastąpienia jednego ulepszenia innym.

Warren Spector

Człowiek, który dał światu Deus Ex, rozpoczynał jako redaktor w Steve Jackson Games - twórcy książkowego systemu role-playing - G.U.R.P.S., w którym współtworzył m.in. TOON: The Cartoon Roleplaying Game. Pracował także u wydawcy AD&D - m.in. jako redaktor drugiej edycji Podręcznika Mistrza Gry.

W branży komputerowej pojawił się w 1989 r. - roku, w którym dołączył do legendarnego Origin Richard „Lord British” Garriotta. Tu współtworzył m.in. Ultima VI i VII (b) i obydwa Ultimy Underworld, ale także Wing Commandera czy Wings of Glory. W jego karierze da się również wskazać moment krótkiego flirtu z Looking Glass Technologies (Studios), w którym był producentem System Shocka. Wreszcie, w 1997 r. zatrudnił się w Ion Stormie (oddział Austin), którego został szefem w 1999 r. Mimo upływu lat i zmiany barw klubowych pozostaje wierny motto Originu i wciąż Tworzy Światy.



Harvey Smith - szef projektu Invisible War, odznajduje się od „zdarzeń niezbędnych” - tu niemal wszystko zależy od gracza.



Współtworzył m.in. (za mobygames.com):

Wing Commander (1990), Electronic Arts, Mindscape Inc., Origin
Ultima VI: The False Prophet (1990), FCI, Origin, Pony Canyon, Inc.
Wing Commander 2: Vengeance of the Kilrathi (1991), Origin
Ultima Underworld: The Stygian Abyss (1992), Electronic Arts, Origin
Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds (1992), Origin
Wing Commander: Privateer - Righteous Fire (1993), Origin
Ultima VII, Part Two: The Silver Seed (1993), Electronic Arts
Ultima VII, Part Two: Serpent Isle (1993), Origin
Wings of Glory (1994), Electronic Arts
System Shock (1994), Electronic Arts, Origin
CyberMage: Darklight Awakening (1995), Origin
Crusader: No Remorse (1995), Electronic Arts, Origin

Thief: The Dark Project (1998), Eidos Interactive
Deus Ex (2000), Eidos Interactive



Sensem gry będą nocne wyprawy do wnętrza dworów i zamków, świątyń i katakumb, więzień i lochów realizowane - co ciekawe - na zlecenie frakcji rządzących Miastem. Powrócą np. zarzuceni niemal kompletnie w The Metal Age Hammerites. Ponownie pojawiają się zwawcy sił natury i Trickstera - Pogans. Nieco więcej dowiemy się także o Keepers - tajemniczych strażników Miasta. Zabraknie natomiast frakcji Mechanists, co nie oznacza, że z Miasta znikną ich wynalazki.

Unikanie cyfr czy to rzymskich, czy arabskich w tytule pozwoli uniknąć szufladkowania gier jako „ciągów

dalszych” dawnych historii. Nowy Thief bowiem nie wymaga znajomości historii wzrostu i upadku Trickstera ni Karrasa. Stanowi zupełnie odrębny epizod i choć nie odmawia poprzednich jego dokonań - nie uzależnia się w żaden sposób od wiedzy o poprzednich częściach. Historia gry opowiadana będzie, podobnie jak w poprzednich grach serii, poprzez charakterystyczne „szkice” pomiędzy misjami. Zdaniem Randy'ego Smitha, szczególnie będziemy poznawać, także czytając zapiski i słuchając rozmów już w czasie samej misji.

Garrett D.

Bohaterem Invisible War jest... genetyczny klon protagonisty poprzedniej gry - JC Dentona. I tutaj kryje się niespodzianka. Warren Spector powtarza w każdym z wywiadów, że wśród rzeczy, z jakich nie był zadowolony do końca w pierwszym Deus Exie, rzeczy, z których w procesie produkcji zmuszeni byli zrezygnować, był m.in. kobiecy awatar. Wtedy okazało się, że dopisanie nowych, pasujących do kobiety linii dialogowych i nagranie rozmów przekroczyło możliwości Ion Stormu. Jak się jednak okazuje, nie zrezygnowano z tego pomysłu i w Invisible War moż-

na będzie grać kobieta. Co ciekawe - nosić będzie ona to samo imię, co jej ewentualny męski odpowiednik - Alex D.(enton).

Alex D., podobnie jak jej „przodek”, wyposażona będzie w zestaw nanotechnologicznych „usprawnień” - augmentations, pozwalających m.in. widzieć przez ściany czy wykonywać wielometrowe skoki. Również podobnie jak poprzednio, jeden „slot” - np. skóra bądź oczy, można będzie rozmaścić usprawniać, jednak - tu novum - możliwe będzie zastąpienie istniejącego już „wszczepu” usprawnieniem innym. Skutkiem będzie naturalnie strata nakładów (conta-



Bohaterem Invisible War jest klon naszego dawnego protegowanego - JC Dentona.

W nowym Thiefie ponownie dane nam będzie zagrać naszym ulubionym złodziejem - Garretttem.

inerów i upgrade'ów) poświęconych temu zastąpionemu, jednak może się zdarzyć, że zdobyty na czarnym rynku (kradziony) wszczep wojskowy okaże się wart tej straty. Pewne jest również to, że znikł system umiejętności (np. znajomości systemów bezpieczeństwa, pływania i pozostałych), a rozwój odbywać się będzie wyłącznie poprzez coraz doskonalsze wszczepy.

Fanów Mrocznego Projektu i Wieku Metalu ucieszy zapewne fakt, że bohaterem nowego Thiefa jest nasz - ponownie - ulubiony 'taffer' i najbardziej tajemniczy spośród wszystkich bohaterów gier komputerowych - Mistrz Złodziejski Garrett. Novum w przypadku tej postaci stanowi funkcja body awareness, co tłumaczyć należy jako „świadomość ciała” - np. widok rąk i nóg podczas wspinania się - a możliwe ma być także wspinanie się po ścianach z wykorzystaniem występów w murach czy otwieranie zamków, podczas którego możesz nawet rozglądać się na boki, zabezpieczając się przed niespodziewaną wizytą jakiegoś wyjątkowo nadgorliwego strażnika. Samo otwieranie zaś, co dodatkowo przysporzy emocji, zmieniło się w coś w rodzaju minigry, w której - prócz wskazówek wizualnych - istnieć będą te audialne. Innymi słowy - otwierać trzeba będzie także „na słuch”.

Twórcy niewiele zdradzają na temat wyposażenia bohatera. Pewne jest jednak to, że nie zniknie żadna z dotychczasowych rodzajów broni (miecz, łuk z różnymi typami strzał, pałka do ogłuszania). Co więcej, pojawi się broń nowa - sztylet, wymarzony dla tych, którym głuchy dźwięk wydawany przez padające ogłuszone ciało dotąd nie wystarczał, a marzy się im śmiertelne charczenie ofiary. Pozwoli on jednym cięciem pozbawić życia zaskoczonego strażnika.

Pole do usprawnień istnieje także w przypadku mechanicznego oka, zastępującego to wyrwane przez Trickstera, jednak w tym przypadku są to jedynie nasze domysły. W każdym razie po raz pierwszy mamy się rzeczywiście poczuć jak złodziej. Niestety wciąż niepotwierdzona pozostaje obecność Stephena Russela, który w poprzednich grach serii użyczył Garrettowi głosu, a poprzez to - części osobowości.

Stylowa kontrola

Najbardziej „obcą” w stosunku do pierwowzoru funkcją DX: Invisible War jest jego interfejs. Został on kompletnie przemodelowany w sposób, który dodatkowo podkreśla na wskroś futurystyczny klimat gry. O ile poprzedni DX był cały kanciasty, o tyle poszczególne części tego obecnego tworzą okrąg „wokół” ekranu. Uwzględnione przy tym zostały, co wielbiciele serii przyjmą z ulgą - dawne przyzwyczajenia i ponownie z lewej znajdzie się tu pas „skrótów” do ekwipunku i ikony wszczepów. Wreszcie, co ciekawe - tak jak w space simach - możliwe będzie wprowadzenie zmian koloru i „przezroczystości” interfejsu.

Thief, w przeciwieństwie do Deus Exa, nie forsuje nowych rozwiązań. Zmienił się jego styl, jednak sprawdzony już trzykrotnie interfejs zachowuje dawną formę - ikona broni po lewej, ikona przedmiotu po prawej i „miernik stopnia oświetlenia” - w centrum. Warto wspomnieć natomiast, że tylko centralny klejnot będzie wyświetlany na ekranie na stałe - pozostałe ikony pojawiać się będą w chwili przygotowania broni i znikać w chwilę później.

Zaplecze techniczne

Zarówno Deus Ex: Invisible War, jak i nowy Thief tworzone są na bazie technologii podobnej do tych, które uczyniły sławnym DOOM 3.

Jej rozwój pozwolił w pełni ukazać talent artystów z Ion Stormu - gry nabrały specyficznego „plastycznego” i bardzo naturalnego stylu. Łata świetlne dzielą je od zimnych i martwych przestrzeni o ostrych kątach, w jakich toczyła się akcja Deus Exa i niezależnie - Thiefa. Naturalności dodaje im stworzony przez Ion Storm renderer, zdolny wyświetlać cienie o różnej gęstości z dokładnością co do piksela. Tworzone są one, warto dodać, w czasie rzeczywistym - więc przejście strażnika z pochodnią środkiem sali z kolumnadami przypomina nieco efekt podziwiany w kopalniach Morii w filmowym „Władcy Pierścieni”, gdy zęby światła wgryzają się w nieprzenikloną, umykającą przed nimi ciemność. Cienie zyskali także bohaterowie gry, w tym Garrett, co wymusi całkowitą zmianę sposobu grania. Nagle okaże się, że o ile w poprzednich częściach najprościej było ogłuszać strażników, o tyle teraz bezpieczniej będzie zupełnie ich omijać. Tak bowiem jak cienie strażników pozwolą Garrettowi na lokalizowanie zagrożenia, tak najpewniej mogą one zdradzić naszego bohatera!

Wyraźne jest też przesunięcie palety barw w stronę błękitu. Widoczne jest to zwłaszcza w Thiefie, w którym cienie są nie tyle czarne, ile bardzo ciemnoniebieskie. W ten sposób możliwe jest uzyskanie efektu kompletnej ciemności przy zachowaniu wyrazistości scenografii. Przyznaję, że początkowo dość sceptycznie

Obecny - obły, kształt interfejsu w DX: Invisible War przypomina, że nie tylko Garrett, lecz także Alex D. posiada mechaniczne oko.



odnosiliśmy się do tej idei, jednak po obejrzeniu efektu finalnego obawy te znikły, gdyż... tak jest po prostu lepiej.

Poprawiony zostanie także wygląd postaci. W obydwu grach korzystają one z techniki mapowania, dzięki której wydają się składać z setek tysięcy wielokątów, podczas gdy w rzeczywistości są niczym więcej niż wciąż kanciastym modelem „Anioła Ciemności” - Lary Croft. Prawdziwy przełom w obydwu przypadkach nastąpił w dziedzinie animacji. Wykorzystane już

Stworzony przez Ion Storm renderer zdolny jest tworzyć efekty kojarzone dotąd wyłącznie z DOOM 3.



Jedną z pierwszych decyzji autorów nowego Thiefa było zrezygnowanie z przestarzałego Dark Engine. Niech odpoczywa w spokoju.

wcześniej motion-capture (już Thief korzystał z tej metody) uzupełnione zostało rag-dollem - systemem fizycznym pozwalającym animować w naturalny i wiarygodny sposób padające ciała. A jako że ważną rolę w obydwu opowieściach odegrają dialogi - w Thiefie choćby ze względu na kontakty Garretta ze zleceniodawcami - wprowadzony został system synchronizacji wypowiedzi z ruchem warg.

Nie można także zapomnieć o jednym z pierwszoplanowych bohaterów serii Thief - dźwięku. To właśnie ambientowe tony, kontrapunktowane mocniejszymi akordami w chwilach szczególnych, w ogromnej i trudnej do przecenienia mierze budowały klimat gry. Dźwięk ma tu także zastosowanie czysto praktyczne - często to jedyny sposób, aby odkryć czyjaś obecność lub jej brak. W tym przypadku fani również będą zachwyceni - dźwięk roznosi się tak jak w rzeczywistości. Kotara z materiału nie będzie stanowić dlań przeszkody, podczas gdy grube drewniane drzwi wytłumią go niemal całkowicie.

Święta w marcu

Niezwykle trudno wskazać pewną datę premiery któregośkolwiek z tytułów. Deus Ex: Invisible War był w oglądanej przez nas wersji kompletny i w zasadzie grywalny od początku do końca. Pewne jest zatem, że ciąg dalszy historii JC (lub jego klonów) przyjdzie nam poznać jeszcze w tym roku, może nawet już w początkach grudnia.

Z Thieffem sprawa jest mniej przejrzysta. W mroku, jaki dotąd spowija ten tytuł, zdołaliśmy jednak określić najbardziej prawdopodobny termin jego premiery: marzec 2004 r. Oznacza to, że za niespełna pół roku ponownie zanurzymy się w mrok zaułków Miasta. Biorąc pod uwagę, że od premiery Thief II: The Metal Age minęły już blisko 3 lata, te sześć dalszych miesięcy możemy jeszcze poczekać. Cierpliwość wszak największą cnotą prawdziwych Mistrzów Złodziejskich. Ponadto długi okres procesu produkcyjnego (każdy z nich blisko 3 lata) i testów - ostatnie miesiące Ion Storm pozostawił na wyłapanie bugów i ostateczny mistrzowski szlif - oznacza, że otrzymamy produkt dopięty na ostatnią pętlę kodu.



Mistrzowie gatunku

Założenie, z jakim Ion Storm przystępował do tworzenia gry, było proste - wynieść gatunek na szczyty, uczynić tym, czym był w swej idealnej postaci: Deus Ex takim, jakim wymarzył go sobie niegdyś Warren Spector, Thief natomiast - jakim chciał go widzieć Ken Levine. Nie obawiali się przy tym dokonać ostrej oceny własnych dzieł i dotrzeć do esencji. Stąd np. uproszczenia w DX: Invisible War - m.in. ujednolicenie amunicji (pasuje do każdego typu broni palnej) czy ekranu ekwipunku (każdy przedmiot zajmuje tylko jedno miejsce w „plecaku”). Przy tym jednak widać wyraźnie, że nie próbują oni wyważać otwartych już drzwi ani ponownie wymyślić koła. Przykładem niech będzie to, że nie zrezygnowano z żadnego elementu, który czynił Thiefa grą tak niezwykłą!

Na co czekamy? Na nowych mistrzów gatunku, na gry ze wszech miar nadzwyczajne - takie, w które nie tyle się gra, co się ich doświadczają. Nie mogę się już doczekać chwili, kiedy otworzę pachnące nowością pudełko, umieszczone grę w czytniku i... zniknę z tego świata na wiele, wiele satysfakcjonujących dni. Okazuje się bowiem, że Burza Jonowa to najlepsza rzecz, jaka spotkać może wymagającego gracza.

LISTOPAD

TEMAT

podzeni w cieniach

Witajcie! W tym miesiącu już tylko niedobitki wyjeżdżały na urlopy – większość redakcji trwała na stanowiskach, recenzując i dyskutując o coraz lepszych grach – wyraźnie widać, że sezon ogórkowy się kończy i w przyszłość można patrzeć optymistycznie. I czego jak czego, ale radosnego optymizmu (niektórzy nazywają to nieeufemistycznie głupotą ;) to w tej edycji Gamewalkera nie zabraknie.

GAME WALKER



STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 20 GIER

ARCADE - 1 FPS/TPP/AKCJA - 5 PRZYGODOWA - 1 SPORT - 3 STRATEGIA/RTS - 7 CRPG - 3

Angels vs. Devils

Gatunek: TPP/fantasy

Podobne do: Messiah

Wymagania: PII 500 MHz, 128 MB RAM, Win XP/2000/ME/98, akcelerator 32 MB

Ocena: 9

Autor recenzji: Czarny Iwan

Internet: <http://www.enigmasp.com>

Testowano na: mocnym sprzęcie zbliżonym do zalecanych wymagań gry. Nie było żadnych problemów technicznych.

Demo: brak

Strona: 82

➤ **Od autora:** Zabawne, lekkie i smaczkowite danie podane w ładnym apetycznym przybraniu. Odrobinę kontrowersyjny temat i nutka pieprzu. Warto się skusić i zaskosztować grzechu.

➤ **Qn'ik:** Tja... Gdy Iwan grał w tę grę, do jego komputera podeszło kilka osób i każdy po kolei stwierdzał bardzo oryginalnie: „hej, to jest podobne do Messiah”. Ale tak Bogiem a prawdą - ;) to AvD jest grą

zdecydowanie lepszą.

➤ **gem:** I jakby trochę podobną do Messiah... ;P

➤ **Ghost:** Tytuł przypomina raczej nagłówek w gazecie z relacją z amerykańskiego meczu kosza/hokeju/baskebilla (*niepotrzebnie skreślić).

➤ **Eld:** 666.



Allor ➤



The Elder Scrolls III: Bloodmoon

Gatunek: RPG

Podobne do: Morrowind

Wymagania: PII 500 MHz, 128 MB RAM, Win XP/2000/ME/98, akcelerator 32 MB

Testowano na: AMD XP 2.0+, GeForce 4200 256 MB (problemów w zasadzie nie było - działało, jak na Morrowinda przystało)

Ocena: 8+

Autor recenzji: Allor

Internet: <http://www.morrowind.com>

Demo: brak

Strona: 76

➤ **Od autora:** Drugi dodatek to rozległy teren, 40 godzin grania i możliwość zostania wilkołakiem. Czegoś więcej można chcieć? No, może poza nową muzyką, ale to jedyna poważniejsza dolegliwość.

➤ **Qn'ik:** Doceniam klasę gry, ale skoro do Elder Scrolls III nie zachęcił mnie nawet Morrowind, to Bloodmoonowi się to raczej też nie uda.

➤ **gem:** To samo tutaj. Morrowindowi brakowało iskry bożej - czegoś, co usprawiedliwiłoby jego niebywale powolne tempo rozgrywki - i przez to pewnie nigdy nie ukończę ani jego samego, ani tym bardziej Bloodmoona. Ponadto jako Ventrue nie lubię wilkołaków. ;[

- **Jak często spóźniasz się do pracy (jeśli w ogóle):** jeśli liczyć, że kwadrans akademicki to nie spóźnienie, to wcale. Jeśli zamiast kwadransu będzie to 10 minut, to prawie wcale, jeśli 5 minut - to dość często, jeśli 0 to za często.
- **Jakie gry lubisz recenzować:** samochodówki, RPG oraz (niemal) wszystko, co kosmiczne. I FPS ale w wydaniu bardziej ambitnym.
- **Jakich gier nie lubisz recenzować:** w wersji beta lub alpha - gdy co chwila się toto sypie i ma się wszystkiego dosyć.
- **Co myślisz o wszelkich reality show:** jak ktoś lubi, jego sprawa. Sam mam tylko dwa kanały, a TV służy mi za ekran kinowy tudzież konsolowy.
- **Jak wspominasz szkołę:** mieć teraz tyle czasu, co wtedy...
- **Czego najczęściej szukasz w Internecie:** informacji, nie tylko o komputerach czy grach.
- **Opisz widok z okna swojego mieszkania:** drzewa, chodnik, samochody, ulica, chodnik, budynek po drugiej stronie ulicy - niestety nie specjalnego...
- **Czy masz w mieszkaniu jakiegoś zwierzątka:** papaja, mam nadzieję, że tylko jednego. Wystarczyło parę dni nie grać i złowił mi w sieć konsolę. Ale ogólnie jest grzeczny, więc nie narzekam.



CormaC ➤

- **Jak często spóźniasz się do pracy (jeśli w ogóle):** na razie jeszcze nie mam się dołąć spóźnić, przynajmniej w kontekście tego pytania.
- **Jakie gry lubisz recenzować:** dobre lub beznadziejnie słabe. Recenzowanie obu tych rodzajów dostarcza frajdy, choć oczywiście są one różne.
- **Jakich gier nie lubisz recenzować:** strachy w czasie rzeczywistym niespecjalnie mnie pociągają, podobnie jak turowe wysiłki.
- **Co myślisz o wszelkich reality show:** tyle w tych show reality, że szkoda gadać. ZOO jest dla mnie bardziej pociągające, bo zwierzątka zachowują się naturalnie i są zazwyczaj mniej odrażające.
- **Jak wspominasz szkołę:** z perspektywy czasu wszystko wydaje się mniej straszne, nawet ultrapoważne zajęcia z Przysposobienia Obronnego, z emerytowanym pilotem Miga-21. Właściwie to najbardziej wspomnienia licealne pochodzą między innymi z lekcji PO. Gdybym mógł, pewnie wróciłbym do liceum.
- **Czego najczęściej szukasz w Internecie:** adwokat powiedział, że nie muszę odpowiadać na to pytanie. ;P Ale wydaje mi się, że są to tabulatury gitarowe.
- **Opisz widok z okna swojego mieszkania:** był ładny (dobre piętro, widok w kierunku centrum miasta, nie nie zasłania), poki nie walnęli mi przed blokiem monstrualnego kościoła o niezidentyfikowanym stylu architektonicznym, który skutecznie zepsuł landsaft.
- **Czy masz w mieszkaniu jakiegoś zwierzątka:** mam psa.





Disciples II: Guardians of the Light

Gatunek: strategia
podobne do: Warlords, HoMM, Master of Magic
wymagania: PII 233, 32 MB RAM, Win 95/98/2000/XP, karta graficzna 8 MB
Autor recenzji: Usagi
Internet: www.strategyfirst.com
Testowane na: P 1.4 GHz, 512 MB RAM, GeForce 4200 256 MB (płynie i szybko)
demo: brak
strona: 74

➤ **Od autora:** Dodatek mocno spóźniony i niewnoszący nic do serii Disciples. Dla tych, którzy widzą DII pierwszy raz - marzenie, dla weteranów - porażka.

➤ **Mac Abra:** Dla mnie, ani pierwsze Disciples nie było jakąś rewelacją, ani to drugie nie jest porażką. Ot, fajne gry - bez rewelacji, ale do pogrania...
➤ **Mr Jedi:** Nie grałem, ale wierzę na słowo.
➤ **EGM:** Jak byłem w wojsku, sam kiedyś pełniłem funkcję 'Guardian of Light', bo miałem przy-

czyścić wyłączone. Fajnie byłoby!
➤ **Allor:** General jako nie - general pilnujący wyłączonego? To dopiero coś!
➤ **Eld:** To było wtedy, kiedy "Kwiat rycentwa Europy" legł pod Gruwaldem.
➤ **Hut Sędzimir:** Eee tam - w wojsku to hymn wolał pełnić funkcję 'Servant of the Death'. To by było coś!!!
➤ **Qn'ik:** Siedzieć w kościele? Brrr, zimno by było!
➤ **Czarny Iwan:** A może się zaje, że wolaliby być na szczytach wulkanów!



Etherlords II

Gatunek: karcianka/RPG
podobne do: Etherlords, Magic the Gathering
wymagania: PII 450 MHz, 128 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP, DirectX 7.0+
Autor recenzji: Allor
Oceń: 9 i znaczek jakoś ci
Internet: http://www.etherlords.com
Testowane na: P 1.4 GHz, 256 MB RAM, GeForce 4200 128 MB (działało OK, choć przydałoby się więcej pamięci, bo po pewnym czasie dysk zaczynał szaleć, a gra skakać)
Demo: dostępne w Sieci
Strona: 84

➤ **Od autora:** W tej chwili najlepsza karcianka na PC - sensowne i przystępne reguły, pięć stron i wykonanie, które sprawia, że pojedynki wyglądają jak żywe - i to nawet wtedy, gdy biją się „rowery” z roślinkami. I jeszcze jedno - będzie u nas sprzedawana za 30 złotych!

➤ **Qn'ik:** Czyli cena jak najbardziej przystępna w porównaniu do cen prawdziwych kart... Ponoć niektórzy maniacy potrafiliby na jeden kawałek tekturki wydać dwieście złotych... P
➤ **Allor:** Za Yodę z czarną obwódką była to

cena jak najbardziej odpowiednia... P
➤ **gem:** Wiesz, gdzie możesz sobie schować swojego Yodę? :P Zaraz, zaraz - czemu on ma czarną obwódkę?
➤ **Czarny Iwan:** Z kart to najlepiej znam karciane długi...



Fire Department

Gatunek: RTS/SIM
Podobne do: Emergency
wymagania: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, Win 9x/ME/XP, 32 MB grafika
Oceń: 7+
Autor recenzji: Qn'ik
Internet: www.montecristogames.com/Grande%20Bretagne/ImagelInterface/FDintro.htm
Demo: na CD w tym numerze
Strona: 68
Testowane na: Athlon 2000XP 256 MB RAM, Radeon 8500 (niestety gdy na ekranie było dużo ognia, w najwyższych detalach mocno zarywało)

dy, gdy się na dobrze rozkręciłem. Szkoda, że gra jest tak krótka. Niemniej warta ceny (ustalonej przez półkolego dystrybutora na 100 złotych).

➤ **Smuggler:** Tak mi się spodobało, że grałem we francuskie demo, póki nie było angielskiego. Do tej pory żadna symulacja strażaków i tym podobnych służb nie budziła we mnie emocji. A tu proszę...
➤ **Mac Abra:** No... krótkawo, ale można za mało rozbudowane... ale bardzo sympatyczne. Może tylko te 100 zł to lekka przesada za grę, którą można ukończyć w - góra - dwa dni.
➤ **Mr Jedi:** No, za przyjemności trzeba płacić. DVD-ik z filmem też tyle kosztuje, a masz go na - góra - dwie godzinki.
➤ **EGM:** Dajcie mi tylko pudełko zapalek i kanister z benzyną. Będziecie mieli znacznie ciekawszą zabawę z ogniem i bez żadnych tam, panie, symulantów!
➤ **Allor:** Tia - tyle tylko, że w przypadku nieudanej misji nie będzie load. No i koszty też jakby wyższe niż 100 złotych... choć z drugiej strony, stawa za dwa dni to w przypadku gier stanowiło za mało.
➤ **Czarny Iwan:** Fajskie katastrofy. Wolalby jednak znaleźć się po stronie szkodzących niż tych ratujących z opresji.
➤ **gem:** Miałem kiedyś zdalnie sterowany model mercedesa strażackiego.

Łał wodą. Jego największym sukcesem było ugaszenie mini pożaru na dywanie w pokoju rodziców. Lanie piany tam do dziś.

➤ **Eld:** 998.



Czarny Iwan

- Jak często spóźniasz się do pracy (jeśli w ogóle): gdy tramwaj wyskoczy z szyn albo zbyt doskwiera mi ból głowy po „towarzyskim spotkaniu” dzień wcześniej.
- Jakiego gry lubisz recenzować: okrutne, brutalne i śmieszne. Mogą być też gnioty - można się popasować.
- Jakich gier nie lubisz recenzować: RPG - za dużo trzeba przynudzać o statystykach postaci, punktach doświadczenia itp.
- Co myślisz o wszelkich reality show: śmieszne ludziki w nich występują. Oglądanie tego g5%na nudzi mnie.
- Jak wspominasz szkołę: zazwyczaj chciałem być gdzieś indziej.
- Czego najczęściej szukasz w Internecie: newsów i śladów obecności moich połączonych ziomków. Dużo śmiechu :)
- Opis widok z okna swojego mieszkania: dwa drzewa i uliczka, którą w niedzielę pedza stada ludzi. Zazwyczaj mam zasłonięte żaluzje.
- Czy masz w mieszkaniu jakiegoś zwierzątka: całe stado pajaków. Wszędzie lażą i snują sieci. Mam spory ubaw, jak zjadą na głowę któregoś z gości.

El General Magnifico

- Jak często spóźniasz się do pracy (jeśli w ogóle): dlaczego uważacie, że EGM może się „spaźniać” do pracy?
- Jakiego gry lubisz recenzować: a jak myślicie?
- Jakich gier nie lubisz recenzować: czy istnieją gry, których ktoś może nie lubić recenzować?
- Co myślisz o wszelkich reality show: co to jest reality show?
- Jak wspominasz szkołę: jaką szkołę?
- Czego najczęściej szukasz w Internecie: a po co miałbym czegoś szukać w Internecie?
- Opis widok z okna swojego mieszkania: z którego okna?
- Czy masz w mieszkaniu jakiegoś zwierzątka: wypasiam sobie!

Ghost Master PL

Gatunek: strategia/sim
Podobne do: The Partners
wymagania: PIII 450, Win 98/ME/2000/XP, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB
Oceń: 8+ (polonizacja)
Autor recenzji: Cormac
Internet: www.ghostmaster.com
Demo: DVD 10/03
Strona: 98
Testowane na: Duron 1,33 MHz, 256 MB SDRAM, R8500LE (momentami się cieżko, czasem nawet utrudniając zabawę)

➤ **Od autora:** Bardzo dobra polonizacja - pomysłowe tłumaczenie, dobrze przygotowana instrukcja. Jestem skłonny nazwać wersję polską lepszą od oryginału (światopogląd legł w gruzach). :)

➤ **Qn'ik:** Nuuuudy... Nie ma jak lokalizację a la Splinter Cell!
➤ **Mr Jedi:** Jak dla mnie, nuda. Pomysł OK, polonizacja OK, ale żeby mieć w to grać?
➤ **EGM:** Pewnie! Straszyc sami możemy! Po obejrzeniu klasycznego już dziś horroru „EGM i Jedi jedzą zupę pomidorową” hrabia Dracula Zadunajski podał się do dymisji.
➤ **Hut Sędzimir:** Zapomniałeś o sequele - „EGM & Jedi II: Kontratak zupy pomidorowej”. Klasyczna scena walki kurczaka Barnaby z Ogórkową. Polecam!!!
➤ **Czarny Iwan:** Oglądałem oba filmy i muszę powiedzieć, że do pięć nie dorastają dziełu zatytułowanemu „Gwałtowne Obierki Ziemniaczane vs. Szybki Kisiel 2”! To jest przerażająca akcja!
➤ **Ghost:** A ja wolę „Szybki i wściekły”, czyli film o tym jak EGM i Jedi po tych zupach gnali do drzwi z takim trójkąciakiem.
➤ **gem:** A pamiętacie „Pędzące śliwki robaczywki IV”?
➤ **Eld:** Jaki jest numer do Ghostbusters? 997?



CD PROJEKT PLATYNOWA KOLEKCJA

PLATYNOWA KOLEKCJA TO SERIA GIER, W KTÓREJ PREZENTUJEMY NAJWIĘKSZE HITY, CIESZĄCE SIĘ WIELKĄ POPULARNOŚCIĄ. GRY, KTÓRYCH DOTYCHCZASOWA SPRZEDAŻ PRZEKROCZYŁA 10 000 EGZEMPLARZY! WSZYSTKIE W PROFESJONALNEJ, POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ PRZYGOTOWANEJ PRZEZ ZESPÓŁ CD PROJEKT. NADSZEDŁ CZAS, ABY UZUPEŁNIĆ SVOJE ZBIORY O PLATYNOWĄ KOLEKCJĘ CD PROJEKT!

W SPRZEDAŻY OD 16 PAZDZIERNIKA



Icewind Dale II



Elder Scrolls III
Morrowind



Settlers IV



JUŻ W SPRZEDAŻY



Baldur's Gate II
+ Tron Bhaala



Heroes
of Might & Magic IV



Civilization III

CD PROJEKT ZŁOTE EDYCJE

ZŁOTA EDYCJA TO SPECJALNE WYDANIE NAJWIĘKSZYCH HITÓW Z LAT 2002 I 2003. TAKIE GRY JAK WARCRAFT III, NEVERWINTER NIGHTS, CZY THE ELDER SCROLLS III MORROWIND, TO PRAWDZIWE LEGENDY. TO NAJWYŻSZA JAKOŚĆ W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ, W CENIE 99,90 ZŁ. UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ O KULTOWE GRY ZE ZŁOTEJ EDYCJI!!!

Już w
sprzedaży



3 CD



Złota Edycja Morrowind

The Elder Scrolls III: Morrowind to jedna z najlepszych gier RPG wszech czasów. Należała do wielkiej trójcy RPG firmy CD Projekt.

Teraz w Złotej edycji dostępna wraz z pierwszym oficjalnym dodatkiem The Elder Scrolls III: Tribunal, który zapewni wiele godzin dodatkowej zabawy w atrakcyjnej cenie 99,90 zł!

W
sprzedaży
od
13 listopada



3 CD



Złota Edycja Warcraft III

Warcraft III - jest jedną z najpopularniejszych i najbardziej kultowych gier strategicznych na świecie.

Dzięki Złotej Edycji będziesz mógł wzbogacić swoją kolekcję o Warcraft III oraz fenomenalny dodatek Warcraft III Frozen Throne za jedyne 99,90 zł!

W
sprzedaży
od
13 listopada



6 CD



Złota Edycja Neverwinter Nights

Neverwinter Nights - rewelacyjna gra RPG, stworzona przez firmę, która wcześniej opracował Baldur's Gate II.

W Złotej Edycji znajdziesz wersję podstawową Neverwinter Nights oraz oficjalny dodatek Shadows of Undrentide. To wszystko za jedyne 99,90 zł!

Heaven And Hell

Gatunek: RTS/SIM

Podobne do: Cultures, Populous itd.

Wymagania: P800, 64 MB RAM, Win 98 /2000/XP, 4xCD, karta dźwiękowa

Autor recenzji: Eld

Internet: www.heavengame.de

Testowane na: P 1,4 MHz, 256 MB RAM, GeForce 4 (bez względu na ustawienia - w menu wszystko śmigało dobrze. Chociaż wymagania minimalne są chyba wzięte z kosmosu. Niedługo do zagrania w byle jaką grę będzie potrzebny komp lepszy od tych, które mają w NASA)

Demo: w przyszłości

Strona: 78

➤ **Od autora:** Bardzo przyjemna gra. Niby typowy boski sim, a jednak ma kilka świetnych pomysłów.

➤ **Allor:** Najlepsze są dowcipy i ogólnie poczucie humoru twórców. Reszta zresztą też nie najgorsza.

➤ **Constanty Foch:** Te gry o bogach to - jak dla mnie - lipa. Gdzie podglądanie wiernych płci damskiej?

➤ **Hut Sędzimir:** Kto by chciał oglądać wierne? Dajcie mi te niewierne - o! co!

➤ **Czarny Iwan:** Dajcie jakiegokolwiek, wokół same męskie zarosnięte głowy.

➤ **Ghost:** Oooo, a Gem się dziś tak ładnie dla ciebie ogolił...!

➤ **gem:** Oooo, a ja bez krawata...!P

Kaan

Gatunek: zręcznościowa

Podobne do: Grouch

Wymagania: PII 500, 128 MB RAM, Win 98/ME/2000

Autor recenzji: Eld

Internet: <http://www.ekosystem.com/Kaan/Kaan.htm>

Testowane na: P 1,4 GHz, 256 MB RAM, GeForce 4 (prawdę mówiąc, przy większej ilości wrogów coś tam zgrzytało, płynność stawiała się fikcją)

Demo: brak

Strona: 100

➤ **Od autora:** Niezobowiązująca mangowa nawałanka bez żadnego przesłania czy podtekstów. Idziesz i mordujesz.

➤ **Ghost:** Jak to bez przesłania? Przecież sam napisałeś? Idź i morduj...!

➤ **Qn'ik:** A ja tam twierdzę - i będę trwał przy swoim - że nie masz barbarzyńcy nad Cohena ze Świata Dysku!

➤ **gem:** Khan?!

➤ **Shere?** Dżyngis?

➤ **Oliver?**

➤ **Eld:** Tej, bo cię

➤ **Srebrna Orda** dopadnie!

➤ **Allor:** Eeee... To

➤ **może od razu** Di-

➤ **scworld** rulez?!



Star Wars: Jedi Knight - Jedi Academy

Gatunek: TPP (to nie błąd!)

Podobne do: Jedi Outcast, Watsonie

Wymagania: 450 MHz, 128 MB RAM, Windows 98/SE/2K/XP, karta min. 32 MB

Testowano na: P 1600 MHz, 256 MB RAM, T4800 128 MB

Ocena: 8

Autor recenzji: gem

<http://www.lucasarts.com/products/jediacademy>

Demo: w tym numerze

Strona: 90

➤ **Od autora:** Nowe style walki mieczem/mieczami, nowe ciosy, nowe - ciekawsze - mapy. Znakomity, wolnopodobny tryb multiplayer Siege. Słowem: Moc! ...gdyby tak jeszcze zastąpić czymś lepszym starzejący się engine Q3A...

➤ **Qn'ik:** Grałem na razie tylko w demo, ale gra i tak mi się diabelnie podoba. Bzyczenia miecza świetlnego nie jest w stanie zastąpić nic. No, może poza bzyczeniami i trzaskiem dwóch krzyżujących się ze sobą mieczy.

➤ **Allor:** Gra niezła, nie powiem - ale jak to już ktoś stwierdził, engine swoje lata ma i to niestety widać. Niekiedy aż za bardzo.

➤ **Ghost:** Niezła - powiem, że zarabista. Tak jak wzięło mnie Jedi Outcast, tak jej następczyni totalnie mnie powala. Obowiązkowa dla każdego fana SW. Jasne, że można co nieco poprawić, ale pokażcie mi grę, w której nic nie chciałobyście ulepszyć...!



X

Eld ➤

➤ Jak często spóźniasz się do pracy (jeśli w ogóle): nigdy, wkurza mnie spóźnianie innych, więc sam jestem punktualny.

➤ Jakiego gry lubisz recenzować: zależy od mojego nastroju.

➤ Jakich gier nie lubisz recenzować: wszystkich. Słabych - wiadomo, fajnych - bo jak za bardzo polubię, to trudno mi się pisze.

➤ Co myślisz o wszelkich reality show: to samo, co o Simsach, czyli możesz sobie sam dopowiedzieć stek błędów.

➤ Jak wspominasz szkołę: hm... podstawową jako ciągłe bieganie za piłką, liceum mogłoby podsumować takim rockendrolowym sloganem - tylko zamieniłbym w określeniu „rock 'n' roll” na „metal”...!

➤ Czego najczęściej szukasz w Internecie: różnie...

➤ Opisz widok z okna swojego mieszkania: z jednej strony miałem do niedawna widok na park po drugiej stronie ulicy, teraz - jakiś (censored) sklep. Z drugiej strony na wysoki wieżowiec zasłaniający kompletnie wszystko. Krótko mówiąc, mieszkam w typowej małej klatce lat 70, z kijowym widokiem.

- Czy masz w mieszkaniu jakiegoś zwierzątka: syna Filipa i dwa króliki miniaturowi.

X

gem ➤

➤ Jak często spóźniasz się do pracy (jeśli w ogóle): w 14,54% przypadków. Średnia wzrosła, odkąd tuż obok mojego domu budowana jest „obwodnica średniejska”.

➤ Jakiego gry lubisz recenzować: TIE Fighter! Mogę go „recenzować” 24/7! ...Aaa, znaczy się „pisać”?

➤ Jakich gier nie lubisz recenzować: tych, przy których na usta cisną się same wulgaryzmy.

➤ Co myślisz o wszelkich reality show: w moim domu telewizor służy wyłącznie jako monitor konsol.

➤ Jak wspominasz szkołę: kupa zabawy. Czasem z przewagą pierwszej, czasem drugiej.

➤ Czego najczęściej szukasz w Internecie: newsów...P

➤ Opisz widok z okna swojego mieszkania: podwórko pomiędzy czterema blokami. Niedługo wydawało mi się wielkie jak cały Wrocław. Kurczyło się wraz z dorastaniem.

➤ Czy masz w mieszkaniu jakiegoś zwierzątka: jannika czarnopodniebieniowego (czyt. złego). Wabi się Alf.



Lionheart: Legacy of the Crusader

Gatunek: RPG (przez pierwszą ćwierć gry)

Podobne do: Zak: Galaktyczny Wojownik

Wymagania: 700 MHz, 128 MB RAM, Win 98 lub późniejsze, karta min. 8 MB

Testowano na: sprzęcie bijącym wymagania na głowę (problemów na szczęście dla gry nie stwierdzono)

Ocena: 5

Autor recenzji: gem

Internet: <http://lionheart.blackisle.com/>

Demo: DVD 10/03

Strona: 62

➤ **Od autora:** Znakomity pomysł magicznego średniowiecza po grzebanym niemal kompletnie niedobałoci realizacji. Dla tych, którzy oczekiwali kolejnego Fallouta - rozczerwanie roku.

➤ **Qn'ik:** Jeżeli ktoś mówi, że recenzuje cRPG, a jednocześnie całą grę porównuje do Zaksy - to ja za nią bardzo ładnie podziękuję, postoję.

➤ **Allor:** A co masz przeciw Zaksowi? W końcu niezły był jako niezobowiązująca nawałanka ze szczyptą (ale tylko szczyptą) elementów RPG.

➤ **Qn'ik:** Był bardzo miły w odbiorze, nie powiem. Jednak gdyby ktoś go zapowiadał jako mega-, super-, hiper RPG, które namiesza w całej branży, to bym inaczej do niego podszedł.



Madden NFL 2004

Gatunek: sportowa

Podobne do: che, che, che - Madden 2003

Wymagania: PII 700 MHz, 128 MB RAM, 985 MB HDD, Win XP/2000/ME/98, akcelerator 32 MB (odpalane na nieco mocniejszym sprzęcie niż minimalne wym. - jajo latało w te i we w te jak niezidentyfikowany obiekt latający - czyli szybko)

Ocena: 8+

Autor recenzji: Constanty Foch

Internet: <http://www.easports.com>

Demo: brak

Strona: 56

➤ **Od autora:** Amerykański futbol w wydaniu jeszcze lepszym niż edycja z 2003 roku. Nowości szczególnie przypadną do gustu menedżerom - tryb Franchise rozbudowany do granic możliwości.

➤ **Qn'ik:** Przeczytałem recenzję tej gry, obejrzałem masę filmów o futbolu amerykańskim... I wciąż nie mogę pojąć tych wszystkich zasad. Ja już bym chyba wolął grać w Quidditch...! Ale gra - całkiem, całkiem...

➤ **Czarny Iwan:** Amerykański futbol podlany amerykańskim ketchupem i po-

sypany amerykańskim pop-cornem. Jak ktoś lubi... będzie smakować.

➤ **Allor:** Ja tam mimo wszystko wolę coś mniej amerykańskiego... No, może ketchup.



NOWOŚĆ - zamów **SMS**-em
wysyłając sms pod nr **+48 604 100 500**
podając swoje dane i zamawiając gry.
Jeśli nie będziemy mogli zrealizować
zamówienia - odciszemy SMS-a.



3CD
3CD (5 pełnych wersji) w MAXGAME 5.9900



er.play.com.pl



www.poldok.play.com.pl



19zł



SZUKAJ W:
HIPERMARKETACH
**MALUCH
RACER**
**19⁹⁰
ZŁ**

zawiera dodatkowo
MINNIS SPORTE
oraz dodatkowy



SMS +48 604 100 500
KOMPUTER CD

już zaraz w kioskach.
Gra komputerowa Speed Thief
tłumaczownik niemiecko-polski,
program Aranger do projektowania
domów, programy do obróbki zdjęć oraz wiele innych
programów.
Cena: 4,90 zł w Twoim
Kiosku. **od 25.08.2003**



**POWYŻSZE CENY
- TYLKO W
HYPERMARKETACH
W CENIE OD 4,99zł**



4.90
zł

SZUKAJ W:
KIOSKACH

4.90

SZUKAJ W:

Maluch Racer

Gatunek: wyścigi
Podobne do: Messiah :)
Wymagania: Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 98/ME/XP, akcelerator 3D
Testowano na: mocnym sprzęcie o niebo lepszym od zalecanego (bez problemów)
Ocena: 3
Autor recenzji: Czarny Iwan
Internet: <http://www.play.com.pl>
Demo: brak
Strona: 98

➤ **Od autora:** Panowie z Play postanowili uhonorować żywą legendę, a że niezbyt im się udało - to pech. Mimo wszystko można chwilę pograć w Maluch Racera po prostu dla śmiechu. Czy jednak warto wydawać gotówkę dla pięciu minut rozrywki?

➤ **Qn'ik:** Nie dość, że Maluch Racer jest podobny do Messiaha, to jeszcze ma grafikę lepszą niż Descent 3! :-)

➤ **Allor:** Za trzydzieści złotych można mieć Etherlords II, a klasy tych dwóch gier nawet nie ma co porównywać.

➤ **gem:** Ból. Żalósć. Trwoga. Płacz. Zgrzytanie zębów.



Nexagon: Deathmatch

Gatunek: RTS
Podobne do: trudno określić... byle jaki inny ertes?
Wymagania: PIII 800, 128 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP, 4xCD
Autor recenzji: Eld
Internet: www.hexagondeathmatch.com
Testowane na: P 1,4 GHz, 256 MB RAM, GeForce 4 (bez większych sensacji)
Demo: dostępne w Sieci
Strona: 72

➤ **Od autora:** Trudno cokolwiek konstruktywnego powiedzieć o tym tworze. Jest tak dziwną grą, że trzeba jej spróbować samemu. I mieć przy tym anielską cierpliwość, bo szybko nuży.

➤ **Qn'ik:** Ale pomysły mieli niezły. Może ktoś kiedyś zrobi coś podobnego, w co będzie można przyjemnie popłykać?

➤ **Allor:** Pierwsze info o grze sugerowało coś w rodzaju Incubation. Niestety na sugestii się skończyło, a sama gra - jak to już Eld napisał - jest po prostu nudnawa.



Pro Beach Soccer

Gatunek: sportowa
Podobne do: FIFA 2003
Wymagania: PII 500 MHz, 128 MB RAM, 600 MB HDD, Win XP/2000/ME/98, akcelerator 16 MB (oczywiście gra chodzi płynnie - nawet testowana na sprzęcie bardzo zbliżonym do wymagań minimalnych. Ale przy takiej grafice to nic dziwnego)
Ocena: 5+
Autor recenzji: Constanty Foch
Internet: www.probeachsoccer-game.com/
Demo: brak
Strona: 54

➤ **Od autora:** Piłka nożna na plaży to chyba fajna dyscyplina, kiedy jesteś jednym z zawodników podziwianym przez plażowiczki. Niestety twórcom gry nie udało się przenieść tej frajdy na ekrany monitorów - PBS to po prostu średnia, niczym niewyróżniająca się produkcja.

➤ **Qn'ik:** W nogę na plaży? Pomysł ciekawy (już widzę radosnych plażowiczów uderzanych w głowę piłką), ale wykonanie bardzo słabe. A szkoda, bo zapowiadała się sympatyczna, radosna zręcznościówka na

PC w stylu słynnego NBA Jam.

➤ **Mr Jedi:** Leżenie czy gra na plaży - co za różnica i tak wolę to robić w realu niż na monitorze.

➤ **gem:** Zależy, z kim się gra i na kim się leży.

➤ **EGM:** Jest to jedna z wielu dyscyplin sportowych, w których lepiej się pogapić na publikę niż na uczestników gry. A tu? Ni huj, huj!

➤ **Allor:** Swoją drogą, ciekawe, czy doczekamy na PC czegoś w rodzaju DOA Volleyball... tam dopiero można się gapić.



Rebels: Prison Escape

Gatunek: taktyczno-przygodowa
Podobne do: Commandos
Wymagania: PIII 500 MHz, 256 MB RAM, Win 98SE/ME/2000/XP akcelerator 32 MB
Ocena: 7
Autor recenzji: CormaC
Internet: www.rebels-the-game.com
Demo: brak
Strona: 80
Testowane na: Duron 1,33 GHz, 256 MB SDRAM, R8500LE (grze wyraźnie brakowało pamięci i mocniejszego procesora - często dramatycznie rzęził dysk lub liczba klatek spadała poniżej 20)



➤ **Od autora:** Miły prezent dla miłośników Commandos i Desperados. Wykonanie może nieoszałamiające, fabuła szczątkowa i wtórna, a AI wrogów przeciętne, jednak i tak gra się nieźle. Niedociągnięcia rekompensuje grywalność i spore różnorodne mapy, nie raz w całości wielopoziomowe. Zobaczyć Powstańców z pewnością nie zaszkodzi.

➤ **Mr Jedi:** No, nie wiem, powstańcy zazwyczaj strzelają, palą i gwałcą.

➤ **EGM:** Jakby tak „rozebrać” tytuł, wychodzi „Ucieczka Więźnia”. Ciekawość bierze zapytać, dokąd to uciekał cały gmach pierdła ze strażnikami i naczelnikiem?

➤ **Allor:** Jakby ci się zaczęli po domu pałętać rebelianci, uciekałbyś gdziekolwiek, byle dalej - z nimi pewnie było podobnie.

➤ **Czarny Iwan:** Zastrzelić i zakopać! Ot, co!

➤ **gem:** You rebel scum.

➤ **Eld:** I'm Rebel Angel!!!!!! Jaka to melodia? 666.



Ghost

- Jak często spóźniasz się do pracy (jeśli w ogóle): nie spóźniam się. Na ogół jestem pierwszy i otwieram firmę.
- Jakie gry lubisz recenzować: shooterzy FPS, wszelkiego rodzaju Star Wars, szachy, pinballa.
- Jakich gier nie lubisz recenzować: sportowych.
- Co myślisz o wszelkich reality show: są ciekawe tak przez pierwsze 3 odcinki.
- Jak wspominasz szkołę: różnie. Czasem przypominam sobie te miłe momenty, czasem te mniej. Ale najbardziej pamiętam jedno... „ale ja wtedy głupi byłem”. Czasem mam wrażenie, że to mi nie minęło :)
- Czego najczęściej szukasz w Internecie: humorów, Star Warsów, informacji o filmach.
- Opisz widok z okna swojego mieszkania: blokowisko pośród trawników, z pewną ilością drzew owocowych.
- Czy masz w mieszkaniu jakiegoś zwierzątka: niestety godziny pracy uniemożliwiają mi trzymanie jakiegokolwiek zwierzątka. Po prostu zbyt długo musiałby sam w domu siedzieć.



Hut Sędzimir

- Jak często spóźniasz się do pracy (jeśli w ogóle): jeśli w ogóle, to rzadko. Poza tym my tu pracujemy nawet wtedy, kiedy nie ma nas w pracy - koncepcyjnie.
- Jakie gry lubisz recenzować: dobre albo nawet bardzo dobre.
- Jakich gier nie lubisz recenzować: słabych. Zawsze mi się serce kraje, kiedy muszę zjechać jakiegoś crapa. Nie mam do tego nerwów.
- Co myślisz o wszelkich reality show: staram się nie myśleć o głupotach.
- Jak wspominasz szkołę: którą? Ogólnie chyba nieźle, szczególnie koleżanki i praktykantki.
- Czego najczęściej szukasz w Internecie: ze względu na ustawę o ochronie praw autorskich - nie odpowiem na to pytanie.
- Opisz widok z okna swojego mieszkania: 10 metrów kwadratowych chill-outu, Pozdrowienia dla Rybaka.
- Czy masz w mieszkaniu jakiegoś zwierzątka: Konstanty przeniósł się już do Krainy Niebiańskiego Akwarium, ale Sleepy godnie go zastępuje. Obaj byli/są fighterami - czyli bojownikami.



Mac Abra

- Jak często spóźniasz się do pracy (jeśli w ogóle): właściwie nigdy, mam hopla na punkcie punktualności.
- Jakie gry lubisz recenzować: które budzą u mnie emocje.
- Jakich gier nie lubisz recenzować: CRPG, sportowe, współczesne symulatory.
- Co myślisz o wszelkich reality show: myślę, że będą jeszcze głupsze, choć pozornie wydają się to niemożliwe.
- Jak wspominasz szkołę: podstawówkę - jako tlesze małpek, liceum - jako miejsce, do którego przyszedłem z własnymi poglądami, a wyszedłem - też z własnymi, mimo heroicznego wysiłku części grona nauczycielskiego, by je zmienić na właściwsze...
- Czego najczęściej szukasz w Internecie: nagiej prawdy i goli... faktów.
- Opisz widok z okna swojego mieszkania: Odra, droga, most, trochę zieleni, centrum w oddali.
- Czy masz w mieszkaniu jakiegoś zwierzątka: kilka Tygrysów, Panter, Leoparda. Z innych kotów to jeszcze Garfielda.



Mr Jedi

- Jak często spóźniasz się do pracy (jeśli w ogóle): tak często jak to możliwe, tzn. jeśli nie przegnę - wszystko jest OK, bo sam sobie jestem szefem i wiem, że przegięcie w jakąkolwiek stronę zawsze ma negatywne skutki.
- Jakie gry lubisz recenzować: dobre.
- Jakich gier nie lubisz recenzować: nudnych.
- Co myślisz o wszelkich reality show: nudne.
- Jak wspominasz szkołę: na szczęście nie muszę już jej wspominać, ale generalnie to część mojego dzieciństwa, a to zazwyczaj wspomina się miło.
- Czego najczęściej szukasz w Internecie: materiałów potrzebnych do pracy.
- Opisz widok z okna swojego mieszkania: ruchliwa ulica, supermarket, całodobowa stacja benzynowa, rzeka, sporo zieleni i mała wieża Tokyo.
- Czy masz w mieszkaniu jakiegoś zwierzątka: miesiam sporadycznie. A poza tym mam dwie znajome blondynki - z nich to dopiero są zwierzątka :)

Republic: Revolution

Gatunek: strategia

Podobne do: Ruthless.Com

Wymagania: PII 800 MHz, 512 MB RAM, 1000 MB HDD, Win XP/2000/ME/98, akcelerator 32 MB (grę testowano na sprężeniu mniej więcej dwa razy mocniejszym i sprawowała się raczej przeciętnie - skokowe animacje 3D to nie to, co chciałoby się oglądać w tej produkcji)

Ocena: 7

Autor recenzji: Constanty Foch

Internet: www.republictherevolution.com/

Demo: brak

Strona: 94

✚ **Od autora:** Miała być rewolucja, ale grę robiono chyba za długo - część dobrych pomysłów pouciekała, resztę wykorzystano słabiej, niż można było to zrobić. Coś jednak siedzi w Republic: Revolution i do gry chce się powracać.

✚ **gem:** Rewolucja, która robi się pięć lat - to... ewolucja?

✚ **Mr Jedi:** Znowu rewolucja? Kogo tym razem obalają?

✚ **Allor:** Najlepsze są chyba rewolucje barowe - jest co obalać i jest to obalanie jak najbardziej przyjemne. Gorzej jest już po rewolucji, chyba że ktoś lubi kontrewolucje (żoładkowe).

✚ **Ghost:** Wiesz co? Obalaj się bez nas. Więcej cię do domu nosić nie będziemy.

✚ **Qn'ik:** Co tam - niedługo redakcyjna impreza. Trzeba będzie obalić kilkadziesiąt... kregli.



Salammbô PL

Gatunek: przygodowa

Podobne do: Ring, Atlantis

Wymagania: PII 333 MHz, karta graficzna zgodna z DirectX

Ocena: 9 [za polonizację]

Autor recenzji: EGM

Internet:

<http://salammbô.crygame.com/>

Strona: 99

Demo: 06/2003

Testowane na: PII 850 MHz, 256 MB RAM (żadnych problemów, ale to w końcu przygodówka o niezbyt wielkich wymaganiach sprzętowych)

✚ **Od autora:**

Profesjonalnie zrobiona polonizacja ciekawej gry (która bardzo pomoże graczom znającym angielski w sposób doskonały inaczej)

✚ **Mr Jedi:** Ar ju rredzi?

✚ **Qn'ik:** No! ajm dzedi!

✚ **Allor:** Ju ar? Wow! Szoł mi jorr lajt-sejbr!

✚ **Ghost:** O! rajt. Wziuuuu ...bzyyyy ...bzyyyy ...aaaaaa!!! Moja noga!!!



Soccer Manager

Gatunek: zgadnijcie? Menedżer!

Podobne do: innych menedżerów piłkarskich?

Wymagania: PII 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x8, Win XP/ME/2000/NT

Autor recenzji: Eld

Internet: www.cdprojekt.info

Testowane na: P 1.4 GHz, 256 MB RAM, GeForce 4 (takie gry na szczęście jeszcze nie wymagają kombajnów P50 Zubr)

Demo: brak

Strona: 88

✚ **Od autora:** Niska cena powinna wzbudzić wasze zainteresowanie - ale tylko cena, bo cała reszta to taki sobie menedżer.

✚ **Qn'ik:** Mnie to wcale nie pociąga, ale monopol Championship Managera trwa od lat i żadna gra tego typu nie może się do jego poziomu nawet zbliżyć.

✚ **Czarny Iwan:** Widziałem! Widziałem taką jedną, co się próbowała zbliżyć! No, szczegółów nie będę opowiadał, w każdym razie do zbliżenia nie doszło.

✚ **gem:** Widziałem kiedyś menedżera - ale on mnie nie widział, bo się schowałem.

✚ **Allor:** Menedżer to takie coś, przez co Eld klnie, czytając jakieś głupawe opisy meczy. Jak dla mnie, powinni tego w ogóle zakazać - byłoby spokojniej (zwłaszcza w redakcji).

Tony Hawk's Pro Skater 4

Gatunek: sportowa/arCADE

Podobne do: THPS 2 i 3, Dave Mirra BMX

Wymagania: Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP, grafika GeForce 2 lub lepsze

Ocena: 9+

Autor recenzji: Qn'ik

Internet: www.aspyr.com/mini-sites/thps4/

Strona: 64

Demo: 07/2003

Testowane na: Athlon 2000XP 256 MB RAM, Radeon 8500 (działało koszmarnie. Dopiero Athlon 2200XP 1 GB RAM i GeForce 4 ją pogromi!...)

✚ **Od autora:** Niepobawiona drobnymi wad, ale i tak jedyna w swoim rodzaju. Zmian jest sporo, ale żadna nie jest na tyle rewolucyjna, by zniechęcić do cyklu fanów - choć jeśli ktoś wcześniej nie polubił THPS i teraz zdania nie zmienia.

✚ **Allor:** Potwierdzam. Od czasu gdy poszedłem do kumpla i pokazał mi takie triki, że głowa mała - jakoś się do niej zniechęciłem - i czwórka tego nie zmieniła.

✚ **Mr Jedi:** Nie zmienia. Ze sportem jest jak z seksem - wolę uprawiać, niż patrzeć.

✚ **EGM:** Nie grałem. Ja + skateboard = nagły wybuch III wojny światowej + Apokalipsa (bez świętego Jana).

✚ **Hut Sędzimir:** Za to że świętym Tony'm Hawkiem. Czy jakaś gra z tej serii będzie kiedykolwiek słaba? Pewnie nie - dlatego czekamy na T.H.U.G.

✚ **gem:** ...od bolesnych kontuzji uchroni nas, Święty AnTony...

✚ **Ghost:** Dopóki nie zrobią zawodnika-kaczuszki na desce - nie zagram w to!

✚ **Eld:** Ja to bym tych wszystkich dzieciaków na deskach MG42 potraktował... Muhahahahaha!



Tron 2.0

Gatunek: FPS

Podobne do: System Shock 2

Wymagania: PII 500 MHz, 256 MB RAM, 2400 MB HDD, Win XP/2000/ME/98, akcelerator 32 MB

Testowano na: sprężenie o połowę lepszym (chodziło bez zarzutu, nawet na najwyższych detalach)

Ocena: 8

Autor recenzji: Hut Sędzimir

Internet: <http://www.tron20.net/>

Demo: DVD 10/03

Strona: 58



✚ **Od autora:** Powiew świeżości na rynku FPS czy zgrana już po wielokroć gra w nowych szatach oprawy graficznej? Dla mnie, raczej to pierwsze, ale gra ma też niedoróbki...

✚ **Qn'ik:** Moje oczy!! Gra jest fajna, rzeczywiście nowatorska - ale dłużej niż godzinę to bym w nią grać nie mógł. Oczepiasz gwarantowany. Poza tym zbyt często zamienia się w platformówkę FPP.

✚ **Allor:** Tja, platformówki ze skakaniem to zdecydowanie nie to, co tygrysy lubią najbardziej...

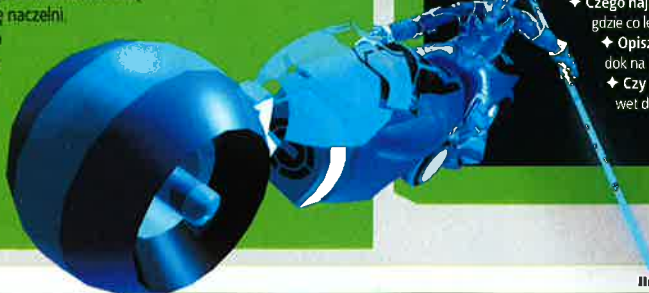
✚ **Mr Jedi:** A zbierasz wszystkie monety?

✚ **EGM:** Berłem w tacie, Jedli! Berłem w tacie!

✚ **Ghost:** A odezwą się naczelní.

✚ **Eld:** Znam taki jeden tron...

...siadasz, bierzesz do ręki gazetkę lub książkę i masz kilkadziesiąt minut dla siebie... spokój, cisza... tylko trzeba mieć pod ręką odświeżacz powietrza.



X

Pepin Krootki

- ✚ Jak często spóźniasz się do pracy (jeśli w ogóle): (jeśli w ogóle) pojawia się w pracy, spóźniam się nieczęsto.
- ✚ Jakiego gry lubisz recenzować: naturalistyczne, realistyczne, historyczne.
- ✚ Jakich gier nie lubisz recenzować: orgiastycznych, bombastycznych, wypasionych, odlotowych.
- ✚ Co myślisz o wszelkich reality show: to równanie w dół, nobilitacja przeciwności i tryumf prostactwa.
- ✚ Jak wspominasz szkołę: dobrze, bo już coraz rzadziej ją wspominam.
- ✚ Czego najczęściej szukasz w Internecie: informacji.
- ✚ Opisz widok z okna swojego mieszkania: nigdy go nie widziałem, bo zasłania go ta (censored) sosna.
- ✚ Czy masz w mieszkaniu jakiegoś zwierzęcia: jedną powypadkową pokroconą i bezczelną kotkę oraz pajaka Stefana nad łóżkiem pilnującego, by w nocy nie dopadły mnie komary.

X

Qn'ik

- ✚ Jak często spóźniasz się do pracy (jeśli w ogóle): w ogóle, jestem szczęśliwcem, który nie ma z góry wyznaczonych godzin pracy. Siedzę w redakcji, aż zrobię wszystko, co powinienem.
- ✚ Jakiego gry lubisz recenzować: słabe i genialne.
- ✚ Jakich gier nie lubisz recenzować: przeciętnych simów i strategii ekonomicznych.
- ✚ Co myślisz o wszelkich reality show: już w GW o tym kiedyś pisałem :) Nie oglądam, ale wkurza mnie, że pod pięknym wrocławskim rynkiem niedługo znów będzie ten nieszczęśliwy „Bar”...
- ✚ Jak wspominasz szkołę: jako okres największego nieróbstwa w życiu...)
- ✚ Czego najczęściej szukasz w Internecie: swoich zdjęć. Wiecie - ci paparazzi...
- ✚ Opisz widok z okna swojego mieszkania: ulica Sezamkowa. Poważnie! Dzieci (niemal) wszelkich ras bawiące się na trawniku...)
- ✚ Czy masz w mieszkaniu jakiegoś zwierzęcia: we Wrocławiu Devi mi w zupełności wystarcza, a w Kielcach mam dwa psiaki.

X

Smuggler

- ✚ Jak często spóźniasz się do pracy (jeśli w ogóle): by się spóźnić do pracy, najpierw trzeba z niej wyjść...
- ✚ Jakiego gry lubisz recenzować: te, które mi się podobają.
- ✚ Jakich gier nie lubisz recenzować: kiepskich.
- ✚ Co myślisz o wszelkich reality show: [censored] [censored] [censored]. A poza tym są do dupy.
- ✚ Jak wspominasz szkołę: im więcej lat mnie od niej dzieli, tym miłej.
- ✚ Czego najczęściej szukasz w Internecie: bluzgów na CDA? :)
- ✚ Opisz widok z okna swojego mieszkania: całkiem niezła panorama Wrocławia, z widoczną katedrą, kościołem św. Elżbiety, Ratuszem itd.
- ✚ Czy masz w mieszkaniu jakiegoś zwierzęcia: kilka pluszowych Garfieldów...

X

Tiges

- ✚ Jak często spóźniasz się do pracy (jeśli w ogóle): czasem, ale ostatnio zdążam.
- ✚ Jakiego gry lubisz recenzować: symulatory, ekonomiczne, crip.
- ✚ Jakich gier nie lubisz recenzować: fpp, samochodowych arcade, pajsansów...P
- ✚ Co myślisz o wszelkich reality show: nie oglądam, to się nie wypowiem.
- ✚ Jak wspominasz szkołę: miło było, luz i odrabianie zadań przed lekcjami.
- ✚ Czego najczęściej szukasz w Internecie: przeważnie wiem, gdzie co leży, a jak szukam to informacji sprzętowych.
- ✚ Opisz widok z okna swojego mieszkania: ładny widok na park oraz trzy śmietniki.
- ✚ Czy masz w mieszkaniu jakiegoś zwierzęcia: na wet dwa...)

PRO BEACH SOCCER

Constanty Foch

To kwestia wyboru filozofii życia. Albo idziesz na całość, grasz w Realu Madryd, A.C. Milanie, u Czerwonych Diabłów z Manchester, zarabiasz miliony dolarów, funtów czy innych euro i stajesz się gwiazdą popkultury, albo... Albo grasz w piłkę plażową, zarabiasz tyle, że starcza ci ledwie na domek na plaży i jeden (tylko jeden? – David Beckham) sportowy wózek, a po każdym meczu przyjmujesz wyrazy zachwytu opalonych lasek. Wybór należy do ciebie...

Oczywiście tylko wtedy, kiedy jesteś doskonałym piłkarzem, który może sobie pozwolić na takie wybrzydanie. Jeśli jesteś zwykłym podwórkowym kopaczem, a chcesz wybrać swoją życiową filozofię, możesz jedynie decydować pomiędzy serią FIFA (już niedługo edycja 2004) a grą Pro Beach Soccer francuskiego studia Pam Development. A jak mówił Mr White ze Wściekłych Psów: „To tak jakby nie było wyboru”. Bo FIFA to najlepsza piłka nożna na świecie, a Pro Beach Soccer to produkt co najwyżej średni.

Oficjalnie z federacją

Gra jest oficjalnym produktem, sponsorowanym przez rezydującą w Barcelonie federację piłki plażowej - Beach Soccer Worldwide. Dzięki temu intro rozpoczyna efektow-

ny filmik, po obejrzeniu którego można pomyśleć, że ta cała piłka plażowa to poważna dyscyplina – zawodnicy walczą o nią zażarcie, sędzia biega po plaży, rozdając żółte kartki, a fanki poprawiają bikini. W rzeczywistości, chociaż zawody PBS sponsoruje coca-cola, to raczej niskiej rangi dyscyplina, w której równie ważna jak wynik jest zabawa i efektowne sztuczki wykonywane piłką. Wszystko to

► Dziewczyny tańczą hip-hop, czyli jesteśmy w USA.



► Prawie FIFA...



takich „artystycznych punktów”, twoi zawodnicy zostają oświeceni (autentycznie, wygląda to w grze tak, jakby spłynęła na nich łaska Boża) i grają lepiej, a ich strzały są trudniejsze do zablokowania. System jest w dużym stopniu podobny do gier z serii FIFA (oczywiście za wyjątkiem tego oświecenia), ale programistom z Pam Development wyraźnie zabrakło doświadczenia, umiejętności, a być może nawet funduszu chłopaków z EA Sports – trudno wpływać na kierunek lotu piłki, zawodnicy topornie reagują na polecenia, wykrywalność kolizji (piłkarz-piłkarz, piłkarz-piłka) pozostawia wiele do życzenia.

Średni budżet, średnie granie
Niski budżet widać też w oprawie graficzno-muzycznej gry. Postacie zawodników wyglądają co prawda nawet nieźle, mniej więcej jak z FIFA 2002, ale już trybuny za-

znajduje odbicie w grze komputerowej. Zespoły grające w piłkę plażową składają się z czterech graczy i bramkarza, a cały mecz podzielony jest na tercje po 12 minut. Zawodnicy mają do dyspozycji kilka typowych dla piłki nożnej ruchów – podanie, strzał, lob, kiwki w ataku oraz dwa rodzaje ślizgów w obronie. Do tego dochodzi bieganie i możliwość wykonywania trików i żonglowania piłką. Nowością w stosunku do większości gier piłkarskich jest właśnie ta ostatnia opcja, a pojawia się tu dlatego, że za triki, podobnie jak spektakularne strzały czy ślizgi, otrzymujesz artistic points. Kiedy zbierzesz odpowiednio dużą sumę

► Zawodnik Brazylii w trakcie iluminacji. Amen.



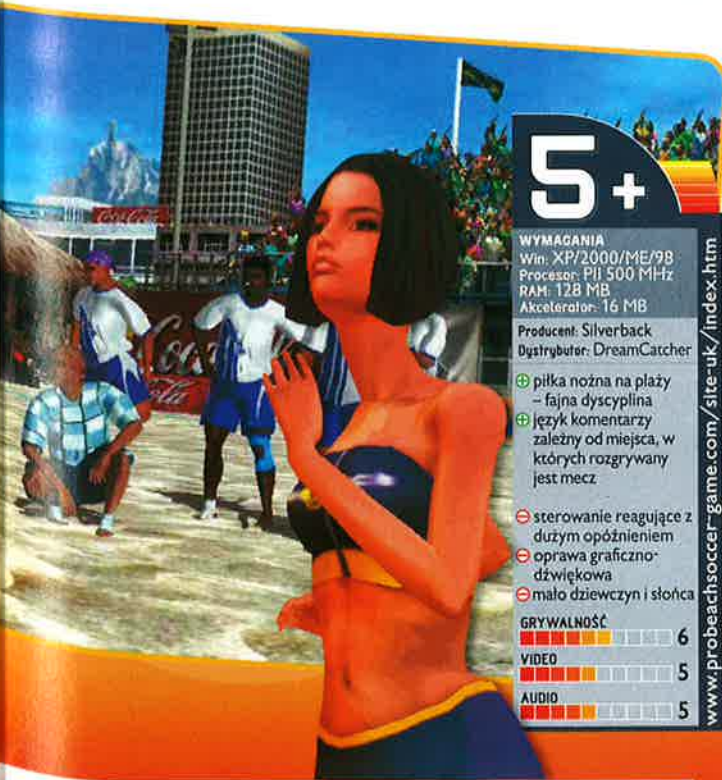


Wybór zespołów jest całkiem spory.

Programistom z Pam Development wyraźnie zabrakło doświadczenia, umiejętności, a być może nawet funduszy chłopaków z EA Sports, czyli twórców serii FIFA.

ludnione są publicznością, która cierpi na piksele niespotykaną od lat. Odzywki komentatorów meczu ograniczają się dosłownie do kilku, bez ekspresji wypowiedzianych kwestii, trzeba jednak przyznać, że twórcy gry zapunktowali u mnie różnymi językami komentarzy, w zależności od miejsca, w którym rozgrywany jest akurat mecz. Takich lokacji jest w grze łącznie pięć i np. pojedynki w Marsylii komentowane są po francusku, te z Rio De Janeiro po portugalsku, a z Bangkoku (najśmieszniejsze) po tajsku. Ten lokalny koloryt widać także w ruchach dziewczyn wybiegających na boisko podczas przerwy – w Rio tańczą się sambę, a w Ameryce (Venice Beach w Los Angeles) do rytmu hip-hopu. Szkoda, że dziewczyny na każdym z boisk wyglądają tak samo i że ten damski (czy też damsko-męski) element gry w piłkę plażową nie został bardziej rozwinięty.

Pro Beach Soccer nie zasługuje na dłuższą recenzję. Tematyka jest wdzięczna i można było zrobić fajną, pozytywnie nastrojającą do świata grę, będącą miłym przypomnieniem wakacji w zimowe dni. Niestety, sterowanie i przeciętna oprawa kładzie ten tytuł na łopatkę – ale nawet mimo to PBS nawet na moment nie wychodzi poza standardy piłkarskich gier. 



5+

WYMAGANIA
Win: XP/2000/ME/98
Procesor: PII 500 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB
Producent: Silverback
Dystrybutor: DreamCatcher

⊕ piłka nożna na plaży – fajna dyscyplina
⊕ język komentarzy zależny od miejsca, w których rozgrywany jest mecz

⊖ sterowanie reagujące z dużym opóźnieniem
⊖ oprawa graficzno-dźwiękowa
⊖ mało dziewczyn i słońca

GRYWALNOŚĆ
VIDEO 6
AUDIO 5

www.probeachsoccer-game.com/site-uk/index.htm

Ronaldo na wakacjach!

KONKURS SMS

WYGRAJ JEDNĄ Z 50 GIER WINGS OF HONOUR!



Wystarczy, że odpowiesz na pytanie:

W którym roku na ekrany wszedł film „Tron”?

- A. 1972
- B. 1982
- C. 1992

A PRAWIDŁOWĄ ODPOWIEŹ PRZEŚLESZ

SMSEM POD NUMER **7164**

Odpowiedź wpisz według schematu:

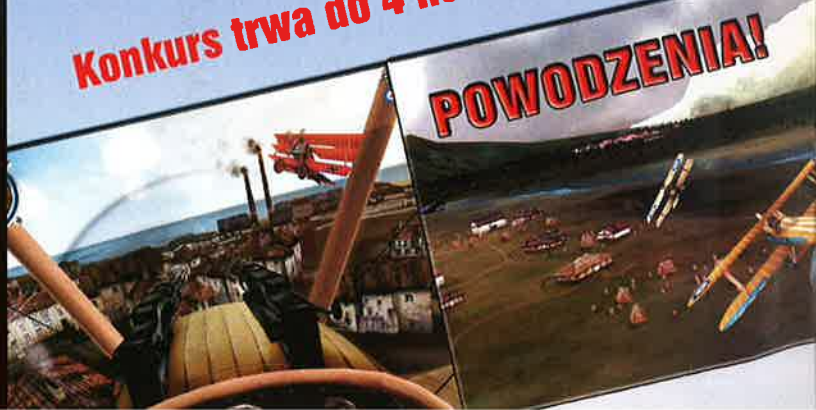
CA.WH.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź

(dla przykładu CA.WH.A, gdy uważasz, że prawidłową odpowiedzią jest A).

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (cena z VAT).

Regulamin konkursu dostępny jest na stronie www.cdaction.com.pl lub w siedzibie redakcji.

Konkurs trwa do 4 listopada 2003 r.



POWODZENIA!

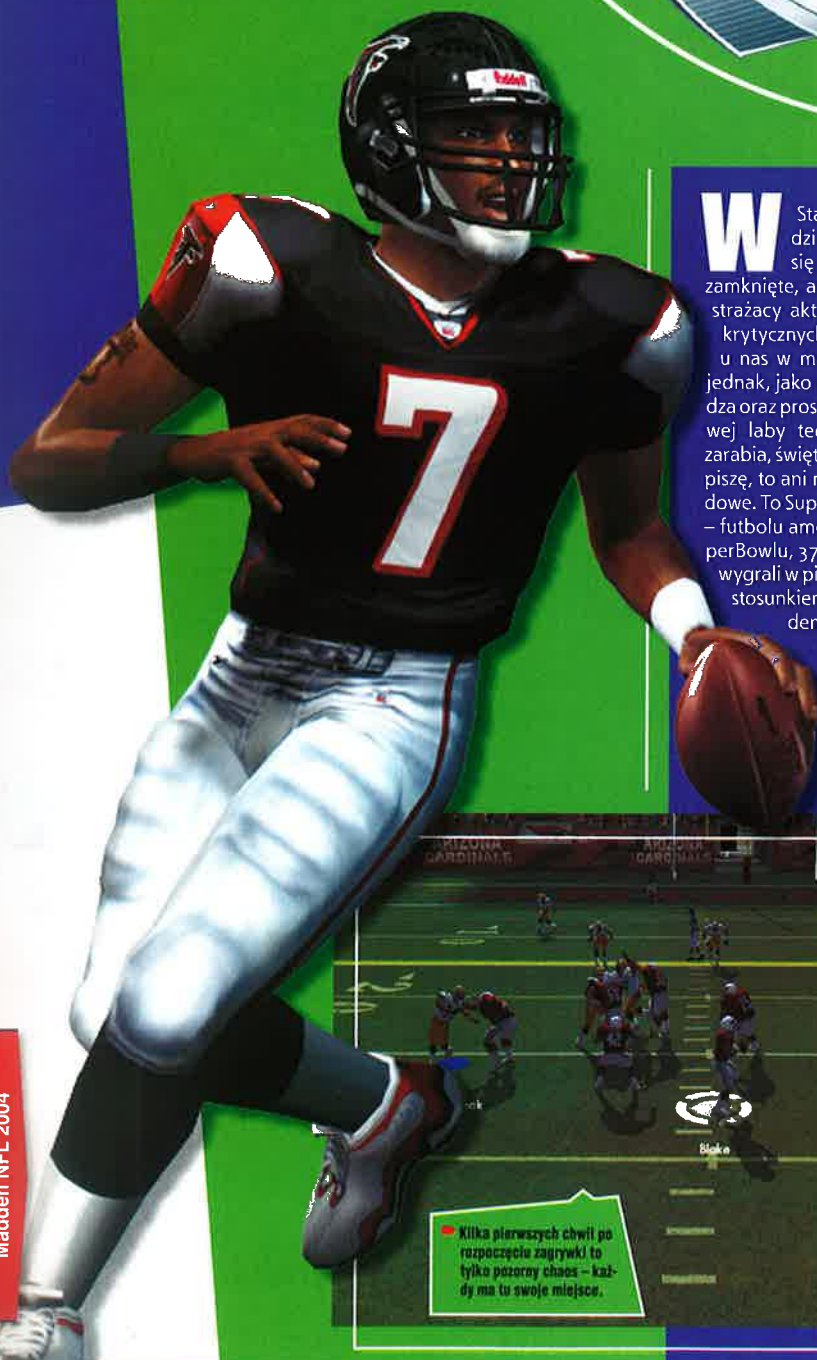


GATUNEK: **SPORTOWA**

■ **Constanty Foch**

Czwarta próba, 3 jardy do goal line, 7 jardów do end zone. Bukanierzy powinni zagrać na punta, ale dwa punkty nie wystarczą, by mogli marzyć o dalszej grze. Play call na tę zagrywkę to two pass rushers, ale tuż przed rozegraniem przy Q-backu pojawia się snapper. Jednak punt? Piłka szybuje...

EA SPORTS™ MADDEN NFL 2004



W Stanach Zjednoczonych jest taki dzień, kiedy wszystkie szanujące się sklepy, biura i instytucje są zamknięte, a personel szpitali, policjanci i strażacy aktywują się tylko w sytuacjach krytycznych. Wiem, wiem – tak samo jest u nas w majowy weekend. Amerykanie jednak, jako naród znający wartość pieniądza oraz prosty fakt, że podczas pięciodniowej laby tego pieniądza raczej się nie zarabia, świętują krócej. Ale dzień, o którym piszę, to ani nie święto kościelne, ani narodowe. To SuperBowl, coroczny finał ligi NFL – futbolu amerykańskiego. W ostatnim SuperBowlu, 37 z kolei, Tampa Bay Buccaneers wygrali w pięknym stylu z Oakland Raiders stosunkiem punktów 48 do 21. Gra Madden NFL 2004 pozwala poprowadzić ten zespół – i każdy z pozostałych grających w lidze NFL, do zwycięstwa w SuperBowl XXXVIII i kolejnych finałach. Pytanie tylko, czy warto?

Madden 2003 + CM 4

Otóż, warto – pod warunkiem, że zadacie sobie trochę trudu, by opanować w sumie proste, ale dla Europejczyka na pierwszy rzut oka zupełnie niezrozumiałe zasady gry w futbol amerykański (patrz ramka „Co to za futbol?”). Madden NFL 2004 to gra, która bardzo mocno bazuje na zeszłorocznej edycji, praktycznie 95% jej elementów,

To, co rozszerzono w edycji 2004, to tryb zarządzania zespołem, który teraz przypomina całkiem rozbudowany menedżer piłkarski – może nie całkiem CM4, ale opcji jest i tak sporo.

związanych z rozgrywaniem meczy, przeniesiono wprost z tamtego tytułu. Ten – dla wielu pewnie nieistotny fakt – ma ogromne znaczenie – znawcy komputerowych i konsolowych futbolu twierdzą bowiem, że pecetowa wersja Maddena 2003 to jedna z najlepszych gier tego gatunku od długiego czasu. Mecze wyglądają więc świetnie, animacje zawodników są płynne, dynamiczne, żywcem przypominają telewizyjne transmisje. Gracze bezbłędnie wykonują polecenia, jakie mają przypisane w ramach wybieranych rozgrywek, podczas meczu nie widać żadnych błędów AI. To, co rozszerzono w edycji 2004, to tryb zarządzania zespołem, który teraz przypomina całkiem rozbudowany menedżer piłkarski – może nie całkiem CM4, ale opcji dostępnych tutaj jest naprawdę sporo (włącznie z przeniesieniem zespołu do innego miasta), a statystyki zawodników są tak szczegółowe, jak to tylko w amerykańskich grach jest możliwe. Wykorzystano także minigierki treningowe, które wcześniej po prostu były, a teraz w



• Kilka pierwszych chwilek po rozpoczęciu zagrywki to tylko pozorny chaos – każdy ma tu swoje miejsce.

listopad 2003 CD-ACTION 57

BUENA VISTA INTERACTIVE

GATUNEK: FPS

TRON 2.0

Hut Sędzimir

Dziś, w czasach „Matrixa” i „Equilibrium” trudno zrozumieć, jak wielkim wydarzeniem był wyprodukowany przez studio Disneya, a emitowany na ekranach w 1982 roku film „Tron”. Tymczasem ten film, wykorzystujący jako jeden z pierwszych w historii komputerowe efekty, wpłynął w znaczącym stopniu na kinematografię, a przy okazji spopularyzował gry komputerowe.

Jeśli by to wziąć pod uwagę, wszyscy powinniśmy zagrać w Tron 2.0. Dlaczego? Gdyby nie oryginalny „Tron”, styl, w jakim pokazał na wielkim ekranie gry komputerowe, branża wirtualnej rozrywki mogłaby nie dotrzeć do tego miejsca, w jakim jest obecnie. A Tron 2.0 to gra, która składa hołd tamtemu filmowi. A to, że przy okazji jest naprawdę dobra, potwierdza tylko hipotezę, że powinien zagrać w to ty i ty, i ty, i jeszcze ty - dziewczynko.

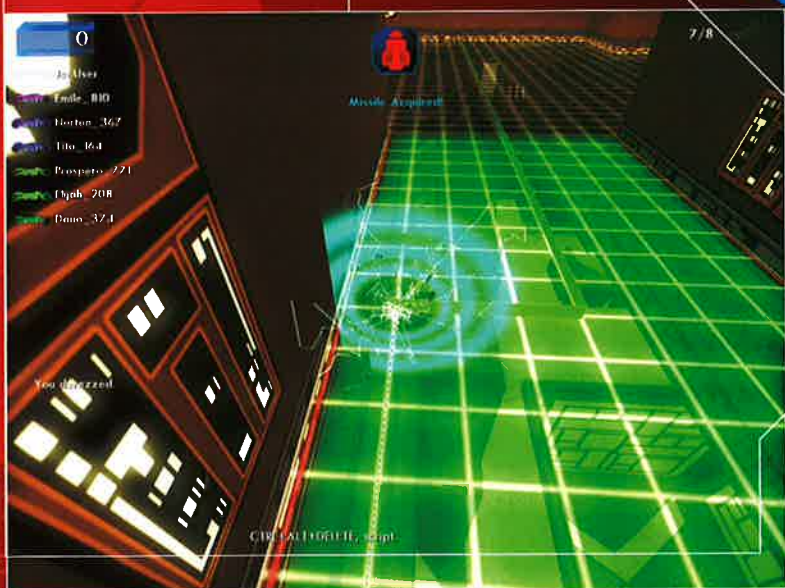
Odej się adigitalizować

Fabula oryginalnego filmu Tron opowiadała historię Flynna - fana gier komputerowych, który za sprawą software'owego pirata (!!!), wbrew własnej woli zostaje przeniesiony do wnętrza nowoczesnego komputera. Tam spotyka rzeczywistość całkowicie odmienną od tego, co znał z wcześniejszego życia - krajobraz wyznaczony przez bloki pamięci, lśniące magistrale danych i „programy” odgrywane przez ludzi ubranych w świecące kombinezony. Jednym z tych programów jest Tron, który - podobnie jak Flynn - jest więziony we

wnętrzu systemu. Obaj tączą własne siły i pokonują program o nazwie Master Control i... he, he, he... Nie zdradzę wszystkiego, Tron powinniście jeszcze znaleźć w wypożyczalni wideo.

Gra Tron 2.0 rozpoczyna się kilkanaście lat po wydarzeniach przedstawionych w filmie, pozornie całkowicie niezależnie od jego fabuły. Główny bohater gry to Jet - syn Alana Bradleya, naukowca pracującego w potężnej korporacji zajmującej się najnowszymi technologiami i... grami komputerowymi. Jet jako utalentowany, ale zbuntowany młodzieniec pracuje właśnie w dziale gier, a kiedy go poznajemy gra na automacie w oryginalną grę Tron. Zabawę przerywa mu telefon od ojca, który prosi syna, by ten wpadł do jego laboratorium. Rozmowa zostaje nagle przerwana - Jet słyszy tylko krzyki z drugiej strony słuchawki, a po chwili ojciec milknie. Biegnie do laboratorium, w którym wita go cybernetyczny kobiecy głos systemu sztucznej inteligencji Ma3a, jednego z największych osiągnięć Bradleya. Ma3a, bez pytania Jeta

Tron 2.0 to, mimo wszystkich zarzutów, bardzo dobry FPS, który zdecydowanie wyróżnia się w gatunku. W żadnym razie nie jest rewolucyjny, ale zapewnia kilkanaście godzin pasjonującej i intrygującej rozgrywki.

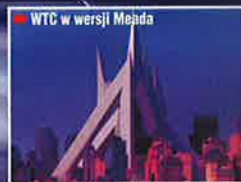


Przed wszystkim jednak od pozostałych gier gatunku Tron 2.0. odróżnia terminologia i istota zadań, jakie przyjdzie ci wykonywać. Wszystko ma tutaj nazwy zaczerpnięte wprost ze „Słownika młodego komputerowca”, a część sformułowań mogłaby sprawić kłopoty nawet pracownikom Microsoftu. Jeden z pierwszych przeciwników - główny program obronny systemu, nosi nazwę Kernel. Wrogowie reagują na twój widok wrzeszcząc „I found an anomaly in the system!!!” (znalazłem anomalie systemową!!!), a atakują ze słowami „You're incompatible” na „ustach” procedur komunikacyjnych. Przez pierwszych kilka poziomów może to drażnić, czasem trudno chwycić ten slang, zrozumieć istotę wykonywanych zadań, po pewnym czasie jednak wszystko zaczyna układać się w całość, także dzięki solidnemu systemowi pomocy zawartemu w grze. Wtedy można docenić niuans gry czy smaczki, z których zresztą firma Monolith jest dobrze znana (patrz: chociażby ostatnie dzieło - NOLF2). Dla przykładu - przez



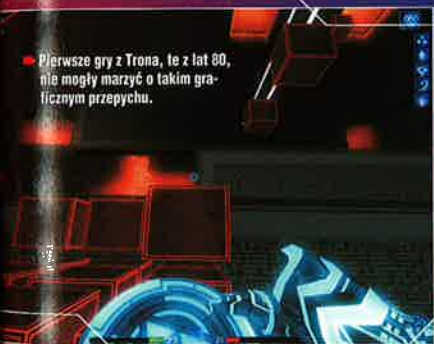
Syd Mead

Osobą odpowiedzialną za wizualną stronę filmu „Tron” jest artysta-futurysta i grafik Syd Mead urodzony w 1933 roku w Minnesocie. Karierę rysownika rozpoczyna w 1952 r. i pracuje w niewielkiej wytwórni filmów animowanych. Chwilowo jednak powstrzymywała ją służba wojskowa, którą artysta odbywał w latach 1953-1956. W 1970 r. zakłada własną agencję graficzno-projektową - i zaczęło się pasmo nieustających sukcesów. Przygoda z Hollywood zaczyna się od współpracy przy serialu „Star Trek”, potem w latach 1979-1980 Mead przygotowuje koncepcje graficzną do filmów „Blade Runner” i „Tron”. W 1983 roku współpracuje z wytwórnią MGM przy filmie „2010” (kontynuacja Odysei kosmicznej 2001), a w 1985 r., z Jamesem Cameronem i z H.R. Gigerem, współtworzy drugą część „Obcego”. Na koncie Meada są również prace, takie jak opracowanie stylu wizualnego filmu „Dziwne dni” - wiele projektów futurystycznych pojazdów dla firm samochodowych, a także opracowanie koncepcji zagospodarowania miejsca po nowojorskim WTC.



WTC w wersji Meada

Pierwsze gry z Trona, te z lat 80., nie mogły marzyć o takim graficznym przepychu.



Jet Bradley w całej okazałości. Oczywiście w wersji cyfrowej...

wrogów. Zamiast strzelać serią, musisz więc wyrzucić pojedynczy dysk, poczekać, aż trafi w cel - i potem do ciebie wróci. Zmienia to filozofię walki i wymusza inną taktykę ataku i obrony. W Tron 2.0 sporo jest też skakania, czyli tego, co bardzo trudno sensownie zrealizować w FPS-ie, oraz eksploracji pozornie niedostępnych fragmentów poziomów.

większą część gry twoim przewodnikiem jest mały program Byte, który wie, że ma do czynienia z człowiekiem (albo User-Użytkownikiem w terminologii gry) i stara się żartować - robi to jednak w sposób wyjątkowo nieudany, bo jako program nie do końca rozumie zachowania i reakcje ludzi. Aby było jeszcze śmieszniej, większość wypowiedzi kwituje metalicznym i mechanicznym śmiechem „ha, ha” - a ten budzi żywy, ludzki i autentyczny śmiech u gracza. Mnie przynajmniej scenariusz gry bardzo przypadł do gustu.

Dyskiem w procedurę

Jak pisałem wyżej, główną bronią jest w grze dysk rzucany w przeciwników. Poza funkcją ofensywną służy on także do obrony - wystar-

o zgodę (programy - widocznie - nie przejmują się takimi błahostkami), poddaje go procesowi digitalizacji, a więc zamienia fizyczną materię w ciąg zer i jedynek, i przenosi do systemu komputerowego korporacji. W ten sposób Maza chce uratować system przed destrukcją - okazuje się, że w momencie zniknięcia Bradleya system został zainfekowany przez groźny nieznany wirus. Jet szybko przystępuje do zadania - tak naprawdę nie ma przecież wyboru; i w ten sposób rozpoczyna jeden z najoryginalniejszych FPS-ów ostatnich miesięcy.

2 bloku na blok

Tron 2.0 to bezdyskusyjnie gra przynależąca do gatunku określanego mianem FPS; jest to jednak FPS trochę innego rodzaju niż Soldier Of Fortune czy Medal Of Honor. Zawiedzie on na pewno fanów ostrej jatki w stylu Serious Sama; walki z przeciwnikami nie ma w Tronie zbyt wiele. Kiedy już do niej dochodzi, i tak sprawy wyglądają inaczej - główną bronią jest w grze dysk magnetyczny wyrzucany niczym freesbe w stronę



czy wcisnąć prawy przycisk myszy, by zablokować strzał przeciwnika. Dyskiem można sterować w locie, choć wpływ na jego trajektorię jest niewielki, porusza się on bowiem bardzo szybko. To lekki zawód - teoretycznie masz kontrolę nad dyskiem, praktycznie nie możesz jednak jej wykorzystać. Mimo to trudno nie zrozumieć takiej decyzji programistów z Monolith - bez dysku jesteś wystawiony na ataki. Musieli oni zatem sprawić, by szybko powracał do właściciela. Poza tym w grze występują jeszcze trzy inne rodzaje broni - rod, assault rifle i ball. Rod to urządzenie podobne do elektronicznego paralizatora - służy do walki z bliskiej odległości; rifle to właściwie tradycyjny karabin z możliwością przybliżania widoku, a ball - eksplodujące kule, czyli po prostu granaty.

Niestety Tron 2.0 nie może pochwalić się zbyt wielką różnorodnością przeciwników. Podstawowi wrogowie to czerwone programy ochronne systemu, czyli ICP (Intrusion Countermeasure Programs). Poza nimi walczą także z unoszącymi się w powietrzu zautomatyzowanymi działkami, rozbudowaną wersją programów obronnych wyposażoną w broń energetyczną (i żółte kombinizony) oraz Data Wraiths - najgroźniejszymi programami, stworzonymi ze zdigitalizowanych hakerów świata rzeczywistego. Wrogów jest niewiele, ale większość z nich stanowi duże wyzwanie, a walki są trudne i wymagające. To z kolei oznacza, że często będziesz korzystał z opcji quick save, a to może prowadzić do filozoficznej dyskusji, czy „kliksejwowanie” to przekleństwo,

czy zbawienie dla PC-towych FPS-ów. Wydaje mi się, że Tron 2.0 jest zbyt trudny - częste wciskanie [F5] i [F8] psuje trochę zabawę i tak naprawdę najwięcej frajdy jest tu z grania na poziomie trudności ustawionym na Easy. Ja grałem na Normal, można w ten sposób przejść grę - ale już zabawy na poziomie Hard (!) nie polecam nikomu, a o tym, jak wygląda gra na poziomie Insane (!!!) woleł nawet nie myśleć.

Jaka jesteś wersja?

Gra byłaby jeszcze trudniejsza, gdyby nie możliwość rozwoju postaci gracza - co przy-

Instalowanie procedur - zawile na papierze, proste w trakcie gry.



Must range weapon capable of firing a deadly blast of energy bolts. Holding down the fire key longer will produce a super blast that is twice as deadly.

Alpha
Energy Points: 5
Blind Speed: Wide
Damage: High (plus range)
Energy Over: Base

Beta
Energy Points: 6
Blind Speed: Reduced 30%
Energy Over: Increased 30%

Gold
Energy Points: 7
Blind Speed: Reduced 50%
Energy Over: Increased 50%

Podobno w latach 80 był hippis i tłumnie chodzili do kina na Tron i Odyseję kosmiczną. To chyba jasne, dlaczego...



gotuje cię do coraz trudniejszych poziomów. Ten element gry rozwiązano podobnie jak w grach RPG. Ponieważ jednak wszystko jest tutaj podporządkowane terminologii komputerowej, zamiast poziomów doświadczenia są kolejne wersje programu. Zaczynasz jako wersja 1.0.0., a kolejne numerki po pierwszej kropce otrzymujesz po wykonaniu zadania lub zebraniu po-

rozzuczanych na każdym z poziomów numerków. Kiedy zbierzesz ich odpowiednią liczbę, dochodzisz do milestone - momentu przełomowego, w którym możesz zwiększyć dowolnie wybrane z pięciu parametrów opisujących postać Jeta. Parametry te to: odporność na obrażenia, efektywność broni, zasoby energii, szybkość transferu i moc obliczeniowa procesora.

Pierwsze dwa na pewno są jasne, gorzej z trzema kolejnymi. U dołu ekranu Jeta są dwa paski - jeden przedstawia jego zdrowie (traci je, gdy spada z wysokości lub atakując go wrogowie), drugi zaś energię, wykorzystywaną np. przy aktywowaniu niektórych obiektów w otoczeniu. Na poziomach porzucane są również różne archive bins - pliki zawierające spakowane dane. By wyciągnąć coś z takiego pliku archiwum, potrzebna jest energia, a szybkość, z jaką odbywa się transfer, zależy od odpowiedniego parametru Jeta. W archiwach znajdują się także procedury, które Jet może zainstalować w systemie. Niektóre z nich są jednak niezidentyfikowane lub uszkodzone - o tym, jak szybko będzie mógł ich użyć, decyduje kolejny parametr, a więc moc obliczeniowa procesora. Wiem, wiem - jest to bardzo zawile, ale tylko na papierze - podczas gry wszystko to można opanować w kilka minut.

Konfiguracja pamięci

Na tym zawileści nie koniec. Jak już pisałem, w archiwach Jet znajduje procedury, które po zainstalowaniu w pamięci systemu modyfikują jego umiejętności. Niektóre wpływają na jego odporność na ataki, inne poszerzają



sposoby wykorzystywania broni (jedna z nich pozwala rzucać więcej niż jednym dyskiem, kolejna powoduje, że zablokowany dyskiem atak odbija się z powrotem w stronę przeciwnika, jeszcze inna pozwala na wystrzeliwanie pocisków typu ball z czegoś, co nazwać by można granatnikiem). Istnieją także procedury wpływające na samego Jeta, np. zwiększające zasięg jego skoku czy umożliwiające automatyczne naprawianie ściąganych z archiwów nowych procedur.

Aby jednak procedury działały, muszą być zainstalowane w pamięci, której zawsze jest za mało, a ponadto jej konfiguracja (ilość i wielkość pustych bloków pamięci) zmienia się wraz z każdym nowym etapem. W zależności od wersji (są alpha, beta, gold) procedury zajmują od trzech do jednego bloku pamięci - trzeba je mądrze instalować w systemie. Procedury w wyższej wersji można po prostu znaleźć w pliku archiwum, od czasu do czasu - zazwyczaj w trudno dostępnych partiach poziomu, trafiają się także specjalne programiki, które pozwalają na podwyższenie wersji procedury. Te w wersji gold ułatwiają życie także dlatego, że pobierają mniej energii, a w niektórych fragmentach gry trzeba ją oszczędzać.

Romijn Staamos

Głosy pod postacią występujące w grze podkładało kilka znanych osobistości show-businessu. Własnego talentu wokalnego użyczył grze m.in. Bruce Boxleitner, znany z oryginalnego filmu „Tron”, a całkiem apetyczny program o nazwie Mercury udźwiękowiła Rebecca Romijn-Stamos - średniej klasy aktorka (m.in. Austin Powers, X-Men), ale przede wszystkim jedna z najpiękniejszych i najbardziej popularnych modelek świata, którą podziwiać można na setkach okładek, a także w prestiżowym katalogu bielizny Victoria's Secret.

troid Prime na konsolę GameCube, na której skanie wykonane zostało perfekcyjnie.

Not So Easy Rider

Gra nawiązująca do filmu „Tron” nie mogłaby obyć się bez wyścigów na light cycles, czyli motocyklach świetlnych. Ta klasyczna już gra jest w Tron 2.0 nieodłącznym elementem trybu dla jednego gracza, jak również dodatkowym trybem, który można aktywować w głównym menu. Jazda na light cycles to właściwie nie tyle wyścig, co test refleksu i umiejętności logicznego myślenia. Krótko przypomnę - gracze jadą na futurystycznych motocyklach, które zostawiają ślad w postaci

czarnych tekstur, dzięki czemu gra chodzi naprawdę szybko.

Klimat buduje również muzyka łącząca elektronikę z klasyką i chórami. Trzeba też pochwalić kwestie mówione - wszystkie nagrane z odpowiednim zdehumanizowanym akcentem i komputerowym efektem. Spójna i konsekwentnie zrealizowana oprawa audio-wizualna gry działa bardzo mocno na jej korzyść i nawet jeśli nie zdobędzie ona nagród za FPS roku 2003 (a raczej nie - jeśli w tym roku pojawią się Halo PC, Half-Life 2 i Breed), może liczyć na statuetki właśnie za to, co widać i słychać.



Saukaj mnie w Personal PC

Tron 2.0 podzielony jest na dziesięć rozdziałów rozgrywaną łącznie na kilkudziesięciu mapach. Wszystkie przedstawiają wnętrza systemów komputerowych, a różnią się w zależności od tego, czy znajdujesz się w głównym systemie korporacji, magistrali danych (wygląda jak tunel dla ekspresowego pociągu), czy w prywatnym komputerze Jeta. Dość ciekawie rozwiązano system blokowania niektórych partii poziomów. W tradycyjnym FPS-ie musiałbyś znaleźć klucz lub kod dostępu otwierający zamknięte drzwi, tu potrzebne są „atrybuty dostępu”. To, co możesz otworzyć, a co nie, określa podzielony na osiem części pierścień u dołu ekranu. Różne drzwi czy urządzenia chronione wymagają posiadania odpowiednich atrybutów, np. 13 i 7 fragmentu pierścienia. Poszczególne fragmenty znajdujesz w archiwach (znowu potrzebna energia!), czasem przy pokonanych wrogach, rzadziej otrzymujesz je od napotkanych postaci.

Kontrowersyjną decyzją twórców Tron 2.0 było wprowadzenie do poziomów fragmentów „skakanych”, a więc takich, w których musisz przeskakiwać na zawieszonych w powietrzu sześcianach. Zazwyczaj fragmenty te prowadzą cię do bonusów, np. dodatkowych punktów doświadczenia, programu upgradującego procedury lub archiwum z procedurami w wysokich wersjach beta lub gold. Niestety skakanie wykonane jest tak samo jak w innych FPS-ach, a więc raczej słabo i trzeba naprawdę sporo samozaparcia, nerwów i częstego ładowania ostatniego quick save'a, aby przejść te momenty. Szkoda, że programiści z Monolith nie widzieli gry Me-

ściany światła. Wjechanie w taką ścianę kończy się zniszczeniem motocykla, podobnie jak i uderzenie w inny motocykl czy wjechanie poza obszar areny. Wygrywa ten, kto pozostanie na polu walki.

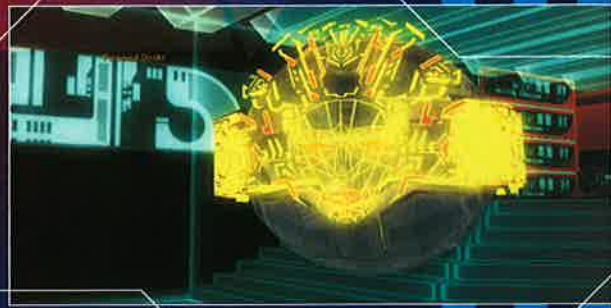
Light cycles w Tron 2.0 zrealizowane zostały w pełnym 3D, co na pewno dodaje im wizualnego przepychu. Dodatkowo tę bardzo prostą w założeniach grę rozwinęto, dodając do niej różne rodzaje motocykli (a więc i różne predkości) oraz 10 power-upów, takich jak możliwość wystrzelenia pocisku czy przejechania śladu zostawionego przez przeciwnika. Nowe dodatki zmieniły nieco istotę gry i taktykę, jaką należy obrać, by osiągnąć zwycięstwo. Trudno powiedzieć, czy na lepsze. Ogromnym atutem oryginału były właśnie proste zasady, na pewno jednak power-upy i inne dodatki nie zmniejszają atrakcyjności zabawy. Podobnie jak główny tryb gry, tak i jazda na motocyklach nie jest wcale prosta, przede wszystkim dlatego, że wszystko rozgrywa się bardzo szybko i decyzje trzeba sprowadzić do poziomu instynktu. A ten czasem zawodzi. :-)

Czarne tekstury

Kto wie, czy największą zaletą gry jest jednak jej oprawa graficzna. Świat wykreowany przez Syda Meada (patrz: ramka) na potrzeby filmu został odwzorowany z ogromnym wyczuciem. Co więcej, graficy z Monolith umiejętnie rozwinieli pomysły mistrza. Dzięki temu Tron 2.0 to na pewno najciekawsza graficznie produkcja, jaką ostatnio widziałem, monumentalna w skali, wciągająca całkowicie w świat gry. Świetnie wyglądają i lokacje, i programy-postacie występujące w grze. Taki, a nie inny styl graficzny ma jeszcze jedną dodatkową zaletę - najwięcej jest tu prostych

Nie ma programu bez błędów

Tak jak nie ma róży bez kolców, tak nie ma również programu bez błędów. Twórcy Tron 2.0 popełnili ich kilka, między innymi w trybie multiplayer. Występuje on w dwóch wersjach - wyścigi light cycles lub walka na dyski na specjalnych renach - z tym, że motocykle rozgrywać można tylko w sieci lokalnej (LAN), a dyski tylko przez Internet. Dlaczego? Podczas testów nie udało się nam także połączyć z serwerami obsługującymi walkę na arenach, ale zapewne jest to kwestia tego, że gra jeszcze się nie pojawiła na rynku - być może więc nie zostały one jeszcze uruchomione. Denerwuje też zbytnia liniowość w trybie single player - świat gry jest interesujący i bogaty i szkoda, że nie można eksplorować go, samodzielnie decydując o podejmowanych działaniach. O najważniejszych z pozostałych błędów Tron 2.0 już pisałem - to zbyt wysoki poziom trudności i skakanie po platformach. Po pierwszym zachwycie widać także, że gra nie jest oryginalna - znajdują się pewnie tacy, którzy utrzymywali, że to zwykły FPS, oprawiony tylko w nietypowy, komputerowy kubraczek. W tym przypadku prawda leży jednak gdzieś pośrodku - Tron 2.0 to, mimo wszystkich zarzutów, bardzo dobry FPS, który zdecydowanie wyróżnia się w gatunku. W żadnym razie nie jest rewolucyjny, ale zapewne kilkanaście godzin pasjonującej i intrygującej rozgrywki. A poza tym to hołd dla jednego z najważniejszych filmów SF w historii kinematografii. Jeśli by wziąć to pod uwagę, wszyscy powinniśmy zagrać w Tron 2.0!



8

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 500 MHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB
Producent: Monolith
Dystrybutor: CD-Projekt

⊕ niezwykła grafika
⊕ oryginalne podejście do gatunku FPS
⊕ rozbudowana wciągająca fabuła
⊕ elementy RPG

⊖ liniowa
⊖ ograniczony multiplayer
⊖ dużo skakania
⊖ trudna!!!

GRYwalność
VIDEO 8
AUDIO 8



Lionheart

Nie wiercie, gdy powiedzą wam, że Ryszard Lwie Serce po zdobyciu Akkonu i zawarciu pokoju z Saladynem wrócił (a przynajmniej próbował) do Anglii. W rzeczywistości ramię w ramię z niedawnym wrogiem udał się na wieloletnią krucjatę przeciw smokom. Śmiecie się jednak, gdy będą mówić, że Lionheart to kolejna udana role-playing twórców Fallouta. A nawet – że to w ogóle role-playing...

gem

Lionheart dla miłośników gier role-playing był bez mała tym, czym Half-Life z dla pasjonatów first-person shooterów. Sygnowany przez twórców Fallouta i Planescape: Torment, a nazywany przez nich „Falloutem fantasy”, miał być grą do natychmiastowego, bezwarunkowego pokochania. Wierzyliśmy w to święcie, nie słuchając głosu rozsądku podpowiadającego, że grę tworzy nie Black Isle przecież, a Reflexive, twórcy przeciętnych zręcznościówek - Zax: Galaktyczny Wojownik i Star Trek: Away Team. O tym, że Lionheart może nie sprostać naszym oczekiwaniom, nie chcieliśmy słyszeć nawet po ukazaniu się wersji demonstracyjnej gry, która bezlitośnie obnażyła jej słabości. Usprawiedliwialiśmy je - mówiąc, że to tylko demo i pewnie do premiery wszystko się zmieni. Nie zmieniło się nic... Płacicie, bracia, wraz ze mną.

W magicznej Europie...

Atuty Lionheart ma trzy. Świat, system kreacji postaci i świetnie napisane oraz we właściwy sposób czytane dialogi. Gra rozpoczyna się w 1598 roku - w Europie dotkniętej przed laty kataklizmem dysjunkcji (rozdzielenia?). Jej skutkiem było m.in. rozbiście Wysp Brytyjskich w wyspki brytyjskie,

zmiana linii brzegowych Francji i Hiszpanii, a także pojawienie się w naszym świecie magii i właściwych jej zjawisk oraz stworów - goblinów, trolli, gigantów czy smoczego ludu. Magia przyczyniła się także do zmian w jednolitym dotąd obrazie rodzaju ludzkiego. Prócz ludzi „czystej krwi” pojawili się „skażeni” - sylwantowie (magia przeżyła się na inteligencję), faralkinowie (na zręczność) i demonkinowie (siłę). Spośród tych czterech ras wywodzić się będzie nasz zbawca świata - jeden z potomków Ryszarda Lwie Serce - i wybór ten wpłynie na liczbę oraz rodzaj ewentualnych traitów rasowych i zdobywanych perków. Możliwe także będzie określenie płci bohatera, jednak zmiana ta - w przeciwieństwie do gier serii Fallout - nie ma właściwie żadnego znaczenia.

Żył sobie bohater...

Mocnym punktem Lionheart jest swoboda w kreowaniu i rozwijaniu bohatera, który - w przeciwieństwie do gier D&D - nie jest ograniczony ramami uprawianego fachu. Oznacza to, że możliwe jest jednocześnie wymachiwanie mieczem i rzucanie kulami ognistymi. Wszystko to zaś podczas rozglądania się za pułapkami i skrytkami. Wolność tę Lionheart zawdzięcza systemowi SPECIAL (anagram inicjałów współczynników kluczowych: siły - S, percepcji - P, wytrzymałości - E, charyzmy - C, inteligencji - I, zwinności - A, szczęścia - L), niegdyś podstawę Falloutów. SPECIAL wniósł także system tag skillów, traitów i perków. Wreszcie mocną

stronę gry stanowią dialogi i... to już chyba wszystko. Cała reszta jest co najwyżej średnia.

Który walczył...

Listę zarzutów z kolei otwiera ten, że Lionheart jest role-playem jedynie w pierwszej ćwierci gry - w mieście, w którym rozpoczy-





Jedynie słuszną taktyką: wyciągasz wrogów pojedynczo z „mgły wojny”.

na się przygoda, czyli Nowej Barcelonie. Tu, co krok kryje się quest, a co dwa - osoba, z którą można zamienić słówko i wymienić dobra. To właśnie tutaj spotkamy niemal wszystkie (wyjątek to Nostradamus) historyczne postaci, m.in. Leonarda, Cervantesa, Cortesa i Galileusza - jakimi twórcy ożywił świat w grze. Z chwilą jednak opuszczenia murów miejskich role-playing zmienia się w zręcznościówkę hack & slash, a jedyną zdobywaną punkty doświadczenia to te „kryjące się” w ciałach wrogów. I nie zrozumcie mnie źle - lubię także ten typ gier i z niecierpliwością czekam na kolejne części serii Dungeon Siege. Hack & slash a la Lionheart to najgorszy jego rodzaj: nużący jak liczenie baranów i zarazem irytujący jak impreza za ścianą. Jest tak dlatego, że rozwiązania, jakie przyjęli twórcy podczas jego realizacji, są po prostu nie do przyjęcia.

walczył...

Walka w Lionheart toczy się w czasie rzeczywistym i w tempie, przy którym Diablo to niedzielny spacer ślimaka. Tempo to w praktyce przekreśla szanse na udaną grę łucznikiem i w pewnej mierze także magiem (także tych bojowych), którzy na oddanie pierwszej salwy mają zwykle dwie dziesiąte części sekundy. Po upływie tego czasu przeciwnik będzie testować wytrzymałość ich pancerzy mieczem. Dodatkową „atrakcję” stanowi tu brak aktywnej pauzy, co wprowadza konieczność „trafiania” kursorem w szybko poruszający się zbitek pikseli. Potworna uciążliwość tego rozwiązania wynika z tego, że nasz heros nie jest w stanie podjąć walki bez wcześniejszej zachęty i jeśli nie klikniemy w odpowiednim miejscu i czasie - będzie zbierać cięsy równie potulnie jak zarzynana owca.

i walczył...

Walk jest też po prostu za dużo i o ile wybrałeś postać inną niż wojownika napakowanego jak Czarny Iwan po urlopie w Bułgarii (i dysponującego dodatkowo magiczną zdolnością samoleczenia), przebiecie się przez hordy wrogów w opactwie Montserrat i później - grotach Nostradamusa, okupisz ogromną ilość straconego czasu i włosów. Co gorsze, nie ma właściwie żadnej motywacji, by po kolejnej śmierci wciskać klawisz quick/load i uparcie próbować znowu. Od pewnej chwili w grze nie czuje się rozwoju postaci (5 dodatkowych punktów na umiejętności walki mieczem, w chwili gdy masz ich 150 nie czyni w zasadzie różnicy), a system losowania przedmiotów właściwie przekreśla szansę znalezienia czegoś nadzwyczajnego, bo rzeczywiście unikatowych rzeczy jest może w całej grze z 15.

aż do marnego końca

Ta zdumiewająca skromność to w zasadzie znak firmowy całego Lionheart. Jego świat - ta rzekoma cała magiczna Europa - to w rzeczywistości może 40 map z kilkoma ekranami. Hiszpania np. to jedno miasto, jedna wioska, kawałek wybrzeża, kompleks grot i wioska

goblinów-Mongołów. Bardzo mało tu czarów - ok. 30, przy czym nie ma chyba szans, by dana postać poznała je wszystkie. Bardzo niewielkie jest też faktyczne zróżnicowanie przedmiotów. Te setki, o których mówią twórcy, są prawdą - jednak wyłącznie wtedy, gdyby liczyć wszelkie „dolosowane” atrybuty, np. zwykły miecz. Wszecchogarniająca skromność tyczy się też wreszcie przeciętnej dwuwymiarowej grafiki plansz (w ustawionym na sztywno 800 x



600) i bardzo słabych animacji postaci oraz zajmującego jedną czwartą ekranu i niezbyt funkcjonalnego interfejsu. Zgodnie zaś z powiedzeniem, że to koniec więcej dzieła - zakończenie Lionheart należy do najgorszych, jakie kiedykolwiek miałem okazję poznać.

Koniec

Najogólniej rzecz ujmując, Lionheart to produkt cierpiący na syndrom niedofinansowania i braku ostatecznego szlif. Wyraźnie widać linię pomiędzy Nową Barceloną i całą resztą - tak jakby twórcom nie wy-

Jak na Fallouta Fantasy, a tak właśnie określano Lionheart przed ujawnieniem jego prawdziwego tytułu - żałośnie słabo.

starczyło pieniędzy i czasu na wypełnienie zawartością całej gry. Z uwagi zaś na niezbyt dobrą kondycję finansową jej wydawcy - Interplaya, niewielkie jest prawdopodobieństwo pojawienia się lionheartowego Trials of the Luremaster. Szokujący jest tu kompletny brak grywalności raz zakończonej już rozgrywki. Jest tak, gdyż wymusza ona prowadzenie jednego bohatera - wycinającej w pień całe oddziały jednoosobowej armii - i np. kariera mojej wiotkiej jak brzoza sylwanki parającej się magią ochronną skończyła się w chwili napotkania trzech wystarczająco zdeterminowanych ostrzy...

A przecież gdyby w pełni wykorzystać możliwości oferowane przez odpowiednio gęsto zaludniony, a nie tylko zapotworzony świat i gdyby odpowiednio podkreślić konflikt hiszpańsko-angielski oraz zrobić real-time taki, jaki był w Fallout Tactics... Słowem, gdyby to samo Black Isle, a nie Reflexive realizowało wizję gry - Lionheart mógłby być role-playem roku. W tej chwili jest grą niewartą nawet połowy wydanych na nią pieniędzy i czwartej części straconego czasu.

5

WYMAGANIA
Win: Windows 98/00/
Me/XP
Procesor: P700 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: min. 8 MB

Producent: Lionheart: Lega
of the Crusader
Dystrybutor: CD-Projekt

ciekawa, acz
niewykorzystana
nawet w połowie idea
świata
falloutowy SPECIAL

idiotyczne
rozwiązanie walki
znikoma liczba
questów

GRYwalność
VIDEO
AUDIO

lionheart.blacktisk.com

10 pełnych wersji gier dla każdego!

PC FUN 2 JUŻ W SPRZEDAŻI!

9.90 zł

dostępne
w kioskach
i w salonach
prasowych



Seven Kingdoms
Ekscytująca strategia
czasu rzeczywistego!
Siedem wyjątkowych
kultur budujących
i podbijających
imperium.



tiny trails

Bajkowy,
rysunkowy
świat
w pełnym 3D!
Przygoda, akcja
i zagadki w 60
oryginalnych
poziomach!



Pakiet 10 gier dla każdego!

THPS4 zamówiłem u naczelnego do recenzji, zanim w ogóle pojawiło się oficjalne info, że gra zostanie wydana na PC. Przyznam również bez bicia, że nie kierowała mną tylko czysta i nieskalana miłość do tej znakomitej serii...

TONY HAWK'S PRO SKATER™ 4



Qn'ik

Jestem tylko człowiekiem - po prostu chcę wreszcie dać jakiejś grze 10! Już tylko tej oceny brakuje mi do osiągnięcia stanu, w którym w karierze recenzenckiej użyłbym wszystkich dostępnych not. Jednak szczęście mi nie sprzyja - mimo wielkich chęci i dobrego nastawienia do tytułu, z czystym sumieniem 10 wystawić mu nie mogę.

Everybody loves Tony!

Nie wiem, czy warto przypominać wcześniejsze części Tony'ego Hawka - myślę, że niewielu jest graczy, którzy by o nich nie słyszeli. Jeśli jednak tacy się znajdują, czym prędzej niech sięgną do poprzednich wydań CDA (albo numeru specjalnego), w których zamieściliśmy w pełnej wersji THPS2. Wszyscy, którzy reagują na tę grę w sposób: "Gra o skejtach, w której jeździ się na deskorolce? Nie dla mnie", będą bardzo zaskoczeni. Neversoft dokonało tu rzeczy niebywalej - cykl firmowany nazwiskiem Tony'ego Hawka wręcz przykuwa

do monitora! Ktoś - ponoć - kiedyś słyszał o osobie, która na THPS kręciła nosem. Ja bym jednak tym plotkom nie dawał wiary.

Źdźbło historii

Na PC do tej pory wyszły dwie części gry - jedynka na zawsze pozostała dostępna tylko dla właścicieli konsoli PSX. Nie wiem, jak to było w przypadku innych graczy, ale

mój kontakt z obiema poprzednimi częściami THPS wyglądał bardzo podobnie - na początku przez 2-3 dni niemal bezustannej gry przechodziłem wszystkie zadania, by w końcu, z bólem i trudem, ukończyć grę jakąś postacią na 100%. Każdy kolejny raz był już znacznie łatwiejszy - aż w końcu przechodziłem całą grę w ciągu dwóch godzin (oczywiście nie korzystając z żadnych cheatów - nie dałoby to mi żadnej satysfakcji). Po spędzeniu wielu godzin z THPS4 muszę stwierdzić jedno - nad tą grą spędzę jeszcze niejedną tydzień - i sam nie wiem, czy kiedykolwiek osiągnę w statystykach 100%...

Trudne początki

Tony Hawk's Pro Skater 4 to gra ogromna, nie ma tu dwóch zdań. Jest



To pisałem ja, Jastrząbek!



znacznie obszerniejsza niż dwie jej poprzedniczki, nawet razem wzięte. Przy czym jest również doskonale przemyślana - gdy tylko dostałem ją od naczelnego, od razu odpaliłem na redakcyjnym komputerze i... Niestety, nie dało się grać - mimo iż konfiguracja sprzętu znacznie przewyższała to, co widzimy w minimalnych wymaganiach. Zrobiłem zatem szybko to, co musiałem - i czym prędzej pobiegłem do domu odpalić grę na własnej maszynie - trzeba rzec, znacznie potężniejszej. Jak włączyłem grę około 18.00, tak nie ruszyłem czterech liter sprzed komputera przez bity cztery godziny - w tym czasie udało mi się odsto-



Po raz pierwszy w historii cyklu gra z Tonym Hawkem w tytule nie dostanie w CDA najwyższej możliwej oceny - głównie ze względu na słabą grafikę, duże wymagania i problemy ze sterowaniem.

nić prawie wszystkie plansze. O ile w poprzednich częściach oznaczałoby to zbliżający się koniec rozgrywki, w Tonym było za mną zaledwie 30% gry - i to te najłatwiejsze.

Wielej, dłużej, trudniej

Rozgrywka w THPS4 wygląda nieco inaczej, niż miało to miejsce w poprzednich częściach. Nie ma już dwuminutowych biegów, podczas których można wykonywać zleczone zadania. Zamiast tego gracz od razu jest rzucony na planszę, po której może sobie w spokoju jeździć - trenując i podziwiając widoki. Gdy zaś znajdzie kogoś ochotę na wykonanie

RECENZJE

Takie tam przemyslenia :-)

Gdy oglądałem filmiki, które kupiłem za ciężko zdobyte w grze pieniądze, nasza mnie pewna refleksja. Jak może stracić cięgiłość gatunku skate'ów, jeśli co chwila prze-wraca się on, zjeżdżając po poręczach - zawsze tak pechowo, że lądują na nich krociami. No, bez jaj - to niemożliwe! No, chyba że właśnie temu ma służyć krok spodni opuszczony do kolan - jako amortyzator upadków?

jakiegoś zadania, wystarczy podjechać do jakiejś postaci ze strzałką nad głową i „zagadać” do niej. Zróżnicowania zadań zachwalać nie trzeba - to znak firmowy cyklu. Wszystkich wyzwań jest tu w sumie 190. Liczba ta jednak nie jest dostępna od razu - początkowo do dyspozycji gracza zostaje oddana jedna plansza - każdą kolejną odblokowywać można, wykonując 8 zadań - nieistotne, gdzie. W ten sposób dochodzimy do siódmej planszy - kolejne dwie trzeba dokupić (za każde zlecenie dostaje się 250 dolarów, a banknoty porozrzucane są wszędzie po planszy, więc ze zdobyciem pieniędzy na te etapy nie ma większych problemów). Wciąż jednak liczba zleceń nie pokrywa się z obiecaną 190. Otóż, po wykonaniu 90 zadań gracz zyskuje dostęp do Pro Mode. I to właśnie w tym momencie tak naprawdę rozpoczyna się gra.



Ukryte gry

Podczas podróży po planszach spotykamy wiele ukrytych minigerek - za ukończeniu których moż- na nawet dostać 500 dolarów. Oto ich lista:

- W collage'u znaleźć można aż trzy. Jedną z nich staje się dostępna po podjechaniu pod rakiety obok kortu tenisowego (zagraj w tenisa z takim jednym Francuzkiem), druga pojawia się po wskoczeniu do śmieciarki, a trzecia wykonaniu lip-tricku na takiej skaczącej zielonej skrzynce.
- W San Francisco jest tylko jedna gra - na pomoście należy spojrzeć przez teleskop - zyskasz szansę uratowania foczek przed krwiożerczym rekinem.
- W Alcatraz będziesz miał niepowtarzalną okazję pograć w baseball, podjedź do małego kopca na górze.
- W Londynie możesz obstawić zakład - która z wielce szanownych pań lumpek wygra pojedynek. Nic specjalnego.
- W ZOO są aż trzy gry, i całkiem zabawne. Najłatwszą jest walka Rhino - po prostu wjeżdżasz do hipopotamów i obstawiasz, który przetrzyma uderzenie. Zdecydowanie bardziej polecam małpki rzucające - hm, ubocznymi produktami przemiany materii; znajdziesz je w drzwiach pomiędzy zyrafami. Ostatnia gra jest w ptaszniku - polega na złapaniu 10 jajek.
- Na planszy Carnival ponoć znajdują się aż trzy gry, ale mnie udało się znaleźć tylko jedną - strzelnicę. Są jeszcze - ponoć - dwie inne (ale niepłatne), jednak tych nie udało mi się znaleźć: gonienie świni i konkurs w pitowaniu drewna.



Gdzie jeździć?



Practice - coś dla żółtodziobów, ale każdy powinien tam choćby na chwilę wpaść, gdyż znajduje się tu kilkadziesiąt niezwykle pożytecznych dolarów. :)



College - plansza ciekawa, choć nie rewelacyjna. Kilka niezbyt dużych ramp, dużo poręczy, boisko do kosza i kort tenisowy - jest na co popatrzeć, po czym pojeździć, ale... Calkowicie subiektywne odczucie - bardziej podobał mi się klimat drugiej planszy w THPS2, również w college'u.



San Francisco - typowe amerykańskie miasto, jeśli by za takie uważać tych kilka ulic i ścian, z których większość jest wyskoczniami - z nich można się wybijać. :)) Szczerze powiedziawszy, to chyba najmniej ciekawy - według mnie - etap w grze.



Alcatraz - zdaje się, że to największa i zrealizowana z niespotykanym dotąd rozmachem plansza. Znajdziesz tu wszystko, czego pragną miłośnicy deskorolki i mocnych wrażeń. Z kolei zadania są klasą same dla siebie - co powiecie na pomoc w ucieczce więźniowi (który to ucieka już od kilkudziesięciu lat)? Ta plansza to mój numer dwa.



Kona - typowy i niczym niewyróżniający się rozległy skatepark. Wyskoczni tu dużo, studzienek kilka - jest po czym zjeżdżać. I właściwie niewiele więcej. Z racji wielu bardzo punktopędnych miejsc, zadania specjalne w tej lokacji są powalające. Co powiecie na zdobycie miliona (sic!) punktów w ciągu 30 sekund (SIC!!!)? To już zadanie dla prawdziwych twardzieli.



Shipyard - ciekawa plansza, pełna różnych kontenerów, z których można się wybijać. Klimat wielkiej budowy, mnie największą frajdę sprawiała grindowanie gigantycznych wręcz linii wysokiego



London - sympatyczny etap. Po mieście spaceruje sobie policja (szerzej o niej w tekście), jeżdżą oczywiście piętrowe autobusy... Miasto jednak zapamiętam głównie ze względu na konieczność wykonywania bardzo dużej liczby manuali. Można rzec, że zdecydowanie za dużej.



ZOO - mój ulubiony etap, do tego stosunkowo łatwy. Ma dużo bajerów - aż trzy minigierki. Rekordy punktowe i combos można łatwo bić, wskazując do wybiegu dla słoni. A propos tych zwierząt - aby uzyskać dostęp do wszystkich zadań na tym etapie, należy przestraszyć pewną słonice... To taka mała podpowiedź. :)



Carnival - pierwszy etap, który należy kupić. Wesołe miasteczko! Niezwykle ciekawe - można tu znaleźć bardzo dużo ciekawostek do odkrycia (strzelnicę!). Zadania zaś są trudne, ale możliwe do wykonania - choć czasem trudno w to początkowo uwierzyć - np. zdobyć pół miliona punktów w jednym combo.



Chicago - plansza wzięta z gry Matt Hoffman's BMX. Nie jest rewelacyjna, ale zadania, jakie należy tam wykonać, naprawdę należą do wymagających. Przykładowo - na „dzień dobry” trzeba zdobyć 900 000 punktów w dwie minuty...



Zmiany, zmiany

Zanim napiszę, co to dokładnie jest, powiem jeszcze o jednej zmianie - w karierze nie jesteśmy już przywiązani do jednego skatera. Punkty rozdysponowywane pomiędzy umiejętności zyskuje każdy, niezależnie od



wspomniany milion w 30 sekund. Przy tym taki znany i lubiany sick-score (czyli zdobycie np. 400 tys. punktów w dwie minuty) zdaje się zabawą godną przedszkolaka z ręką w gipsie. Podsumowując to wszystko - o ile THPS2 można było przejść z umiejętnością tylko odpowiednio wysokiego wybijania się z wyskoczni, a THPS3 nie było straszne, gdy opanowało się skuteczne używanie przycisku Revert, to już w czwartej części - by cokolwiek osiągnąć, należy do perfekcji opanować manuale - tak, by bezproblemowo przejechać na nich przez pół planszy i być jeszcze w stanie się wybić. Poziom trudności jest bardzo wyśrubowany - ale w przypadku tej gry sprawdza się to idealnie. Przecież nikt nikogo nie zmusza do poznawania wszystkiego, co przygotowali twórcy, prawda?

Klawiatura się buntuje

Dość jednak o rozgrywce, bo nigdy nie przejdę do warstwy technicznej. Pierwszą i bardzo irytującą wadą są problemy gry z niektórymi klawiaturami. THPS4 jest konwersją z PS2, nie ma się więc czemu dziwić, że została przygotowana na konsolę i dołączona do niej joypad. Jeśli ktoś jednak jest, tak jak ja, zatwardziałym pecetowcem, który uznaje tylko klawiaturę (i ew. kierow-

tego, kto wykona zadanie. Stąd też po wielu nieudanych próbach podchodzenia do danego zlecenia, z powodzeniem można skorzystać z „usług” innego zawodnika. Wracając do tematu - każdy skater ma do wykonania zadanie specjalne - zwykle podobne do tego, które kiedyś wykonał w prawdziwym życiu, ale... trudniejsze. Przykładowo, Tony Hawk musi przeskoczyć pomiędzy siedmiopiętrowymi budynkami - kiedyś już to zrobił, ale teraz odległość między nimi będzie się zwiększała z każdym skokiem - aby nie było zbyt łatwo, w trakcie lotu będzie musiał wykonywać po trzy bardzo trudne akrobacje. Wydaje się to niemożliwe do wykonania? Też tak uważam - a zadania innych graczy wcale do łatwiejszych nie należą. Z tych ciekawszych mogę wymienić np. jeżdżenie wózkami w supermarkecie pomiędzy przeszkodami (pograjcie, a zobaczycie, że spacer po jakimś mallu jest jednak nieco łatwiejszy) czy grindowanie przez kilkadziesiąt metrów zakręcających drutów. Na szczęście jednak już po wykonaniu jednego z zadań przed graczem otwierają się prawdziwe wyzwania. Na wszystkich standardowych planszach pojawia się jeszcze pięć postaci ze zleceniami - poznać je można po czerwonych strzałkach nad głowami, a zlecane przez nie zadania wahają się od niezbyt trudnych (wykonanie czterech lip-tricków na szczytach wysokich budynków) aż po niemal niewykonalne - jak

nicę, ale ta w produkcji Neversoftu nie wydaje się użyteczną), może doświadczyć pewnych problemów podczas jednoczesnego naciskania strzałki w dół, w lewo i któregośkolwiek klawisza funkcyjnego - jest to związane z budową PC i niestety nic na to poradzić nie

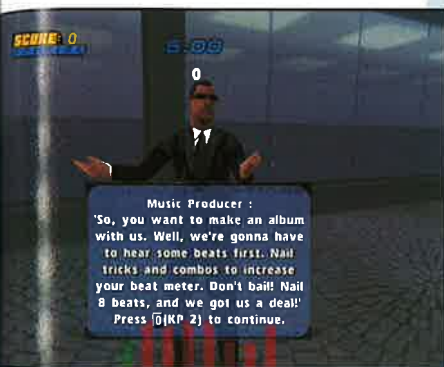


Hamują Wszelkie Działania Przystępcze?

Mam małe zastrzeżenie do działania brytyjskiej policji. Znani na całym świecie ze stalowych nerwów i autentycznego wypełniania dwóch S (Save and Serve - chronić i służyć) w THPS4... bez najmniejszej przyczyny biją przejeżdżających obok skaterów! Ani to mądre, ani wychowawcze... Zbyt dobrze oddaje to stosunek skate'ów do policji, niestety.



mogłem. Nie muszę mówić, w jaką frustrację ograniczenie to może wpędzić, gdy np. wykonywane zadanie wymaga zrobienia triku, w którym należy wcisnąć tę kombinację klawiszy. Czasem co prawda udaje się - mimo to - dany trik wykonać, ale jest to niewątpliwie nienaturalne, no i jest niepotrzebnym utrudnieniem. Szczęśliwi



użytkownicy joypadów mogą jednak w ogóle o tej wadzie zapomnieć - ich to nie dotyczy.

Facelifting dla Tony'ego, raz!

Drugą i ostatnią, a zauważoną przeze mnie, wadą jest niewspółmierność wymagań sprzętowych do jakości grafiki. THPS4 to bardzo wierna konwersja z konsol, czego na plus na pewno zaliczyć grze nie można. Postaci są wciąż nieco kanciaste, nie mają mimiki twarzy,

a efektów graficznych bardziej skomplikowanych niż proste odbicie w tafli wody (występujące gdzieś tam w kałużach) można ze świecą szukać. Tym bardziej się dziwię, że do gry nie wystarczy nawet pierwszy GeForce. Konsola PS2 ma procesor taktowany zegarem circa 300 MHz i jest wyposażona w 32-megabajtową pamięć operacyjną. Ja rozumiem, że mnóstwo mocy zżera system operacyjny i inne duperele - ale by na Athlonie 2000XP, 256 MB RAM i z Radeonem 8500 w ogóle nie dało się grać, nawet w najniższych detalach, kiedy mgła przysłania wszystko, co znajduje się dalej niż pięć metrów? To już uważam za haniebny brak optymalizacji - dopiero na domowym komputerze z gigabajtem RAM-u i GeForce'em 4 mogłem pograć komfortowo w najwyższych detalach.

Nie tylko hip hop

Oprawa dźwiękowa THPS zawsze prezentowała się znakomicie, nie inaczej jest i tym razem. Utwory rzadko się powtarzają (jest ich w sumie 35 - pełen spis znajdziecie w ramce w miejscu, w którym DTP miał fantazję ją umieścić), a dodatkowego smaku dodaje fakt, że część z nich jest produkcji Chada Muski - jednego ze skaterów, którymi możemy kierować w grze. Reszta dźwięków niczym nie różni się od tego, co było w poprzednich częściach. Wszystkie odgłosy wydawane przez deskorolkę są bardzo dobre, a jęki przewracających się postaci... No, też są takie jak zwykle - czyli niezbyt realistyczne. Zresztą, trudno się temu dziwić, jeśli się obejrzy na filmach THPS4 od kuchni (filmy można kupować w sklepie - tak samo jak dodatkowe levele i ciuchy). Panowie programiści mieli przy nagrywaniu ścieżki dźwiękowej doskonałą zabawę... Zwłaszcza że w nagraniach uczestniczyła pewna bardzo dobrze wykształcona blondynka...

Mimo wad - rewelacja

Ja tu piszę i piszę, a miejsce na tekst powoli mi się kończy - tymczasem trzeba jeszcze tę grę jakoś ocenić. Jak już napisałem u góry - po raz pierwszy w historii cyklu gra z Tonym Hawkiem nie dostanie w CDA najwyższej możliwej oceny - głównie ze względu na słabą grafikę, duże wymagania sprzętowe i problemy ze sterowaniem. Za to już 9+ i znak jakości należy się jej całkowicie - to gra bardzo przyjemna, wymagająca i nie pozwala na sekundę nudy. Zakup tytułu polecam z czystym sumieniem - nawet jeśli znów będzie kosztował mniej więcej 160 złotych.



Go w duszy gra

W grze wykorzystano utwory:

„Big Shots” - Eyedea and Abilities
 „Oodles of O's” - De La Soul
 „Mass Appeal” - Gang Starr
 „Beach Blanket Bongout” - JFA
 „Manthem” - Bouncing Souls
 „I'm a Star” - Muska Beats
 „Verses of Doom” - Muska Beats
 „Bodyrock” - Muska Beats
 „Anarchy in the UK” - Sex Pistols
 „Express Yourself” - N.W.A.
 „Spokesman” - Goldfinger
 „Yer Country” - U.S. Bombs
 „House of The Rising Sun” - Delinquent Habits
 „Death Alley” - Zeke
 „Dig That Groove Baby” - Toy Dolls
 „My Adidas” - Run-DMC
 „Skate and Destroy” - The Faction
 „Drunken Lullabies” - Flogging Molly
 „The Number of the Beast” - Iron Maiden
 „Seneca Falls” - The Distillers
 „Bad Fun” - The Cult
 „Shimmy” - System of a Down
 „Labor” - Aesop Rock
 „TNT” - AC/DC
 „Simple Song” - Avail
 „Savoir Faire” - Rocket From The Crypt
 „Whenimondamic” - Lootpack
 „All My Best Friends Are Metalheads” - Less Than Jake
 „Freightliner” - Hot Water Music
 „By The Time I Get To Arizona” - Public Enemy
 „Non Compos Mentis” - Haiku de Etat
 „Giant” - Nebula
 „Blackball” - The Offspring
 „Bloodstains (Darkness Version)” - Agent Orange
 „Bad Dreams” - Jai Plus

9+

WYMAGANIA
 Win: 98/Me/00/XP
 Procesor: P III 800 MHz
 RAM: 256 MB
 Akcelerator: 32 MB
 Producent: Neversoft
 Dystrybutor: LEM

⊕ wszystkie zalety poprzedniczek
 ⊕ ...i dużo więcej
 ⊕ gra na długie tygodnie

⊖ problem z klawiaturą
 ⊖ grafika
 ⊖ wymagania

GRYwalność
 VIDEO 10
 AUDIO 6
 9

www.aspyr.com/mini-sites/thps4/



GATUNEK: RTS/SIM

Kolejny diabelnie ciężki dzień. Skwar nie daje żyć, ludzie się chowają po marmurowych tarasach i tylko my, ekipa z 615-ej remizy, musimy odwiedzać sam przedsionek piekła.

Qn'ik

FIRE DEPARTMENT

Fala pożarów nawiedziła nasz stan już jakiś czas temu. Jednak nas to nie dotyczyło - aż do dzisiaj. Służby leśne nie radziły sobie już z wysyłaniem samolotów do gaszenia kolejnych pożarów terenu, a wiatr, który się ostatnio zerwał, sprawił, że wszystko stało się zupełnie nieprzewidywalne. Dostaliśmy polecenie - jechać do środka palącego się lasu i przygotować miejsce dla nadlatującego śmigłowca. Nic trudnego.

Zawód: strażak

„Czytałem, będąc młodym chłopakiem »Jak Wojtek został strażakiem«, śpiewał Kazik Staszewski w jednej ze swoich piosenek. Zawód ten stale cieszy się w społeczeństwie estymą, a wszelkie afery z nim związane (wielokrotne przypadki, gdy strażacy sami wnieśli pożary, walcząc w ten zmyślny sposób z bezrobociem) nikną w obliczu wizerunku strażaka - bohatera, który wyciąga niemowlęta z płonącego budynku i ściąga biedne kotki z czubków najwyższych drzew. Jednak producenci gier nie przepadają za produkcjami, w których się ratuje życie - stąd też gier o straży pożarnej było na razie niewiele.

Gdy dojechalismy na miejsce, poczułem dumę - dwa samochody gaśnicze, spychacz, ekipa naprawdę dobrych strażaków - z nimi do tej pory żaden pożar nie był straszny. Wystąpiłem dwa wozy i czterech doświadczonych ludzi, aby zobaczyli, co z rannym (leżał na środku polany), i nie pozwolili ogniewi dostać się do koła przeznaczonego dla helikoptera, by mógł bezpiecznie wylądować. Wiatr nie dawał nam spokojnie wykonać misji, jednak dzięki dobrej organizacji wszystko poszło jak po maśle. Zanim jednak helikopter nadleciał, usłyszeliśmy z oddali jakiś huk. Dopiero po chwili się dowiedziałem, że ów huk to był wypadek samochodowy spowodowany przez jakiegoś szaleńca, który z niebotyczną prędkością wjechał do lasu i uderzył w drzewo.

Firma z hrabią

Fire Department to niewątpliwie najznakomitsza produkcja z wytwórni Monte Cristo, która do tej pory wydawała różnej jakości simy. Jednak żaden z nich nie podbił świata. To się może zmienić, gdyż w ich ofercie wreszcie pojawiła się znakomi-



ta gra - innowacyjna, świetnie zrealizowana i co najważniejsze - niewiarygodnie wciągająca.

Sytuacja zaczęła się nieco komplikować. Ranni byli już bezpieczni, jednak ogień nadszedł ze strony, z której się go nie spodziewaliśmy. Znowu trzeba było zrobić miejsce dla helikoptera ratunkowego, ale przez chaszcze nie dało się przejść. Tym razem niezbędny był pług, który niestety zapalił się, gdy - wstyd przyznać - zafrapowany innym fragmentem lasu zapominałem o nim. Szybko jednak udało się go ugasić,

kontynuowana, ogień pojawia się często znikąd - w miejscu, do którego dostać się nie mógł. Podobnie ma się sprawa z kolejnością wykonywania zadań. Nie można np. wyważyć jakichś drzwi do nowego budynku, kiedy w innym pozostaje jeszcze jakiś ranny - nawet wtedy, gdy ofercie zupełnie nic już nie grozi. Gra po prostu się buntuje, a strażacy stwierdzają, że gaszenie pożaru w budynku obok nie należy do priorytetów i odmawiają wykonania polecenia.

Adam zaczął krzyczeć, że potrzebuje odpoczynku i już dłużej w tym skwarze nie wytrzy-

kich temperaturach - ale ślepe wykonywanie rozkazów nie świadczy najlepiej o ich inteligencji. Chodzi o to, że panowie strażacy prezentują istic polskie podejście do pracy - nigdy nie robią więcej,

■ Mogło być gorzej... Nie oszczędzałem strażaków, ale warto było.



helikopter wylądował szczęśliwie i... Oczywiście - to nie był koniec naszego dnia. Najgorsze miało nadejść.

Wady, odcinek 1

Niestety, grze sporo do ideału brakuje. Przede wszystkim Fire Department jest zdecydowanie za krótka. Oferuje 10 misji, z których każda dzieli się jeszcze na kilka mniejszych rozdziałów. Dla wprawnego gracza nie będzie wielką trudnością przejść te misje w jeden dzień - nie spędzając nad żadną dużo więcej niż 30 minut. Nieco ratuje tu sprawę zmiana poziomu trudności na najwyższy, ale to oznacza frustrację u gracza i wielokrotne podchodzenie do tego samego zadania.

Co za idiota wyprowadza drużynę skautów do lasu w takie upały, gdy wszędzie szaleją pożary?! Prerażone, odcięte przez ogień od świata dzieci na szczęście nie były daleko - ogień wokół nich rozprzestrzenił się jednak z szybkością biegnącego człowieka. Szybko skierowałem całą ekipę do jednego celu - jak najszybciej uratować te dzieciaki i zaprowadzić je do położonego za rzeczką, w miarę bezpiecznego schronienia. O ile ludzie byli w stanie przedrzeć się do obozowiska, to już wozy gaśnicze i tankujące nie miały na to szans, musiałem im wyryć drogę pługiem. Rozstrzeliłem też ekipę, aby każdy zajął się swoim kawałkiem terenu, wszak tu nie w kupie siła. Wtedy zaczęły się kłopoty.

Wady, odcinek 2

Drugą sporą wadą jest całkowita liniowość gry. Wszystko dzieje się tu według skryptu. Autorzy scenariusza nie przewidzieli, że gracz może w pierwszej części zadania ugasić wszystkie pożary - więc aby akcja mogła być

ma. Nie mogłem mu na to pozwolić - dzieci wciąż były zablokowane w lesie. Nie zwracając więc uwagi na jego pojękiwania, skierowałem Mike'a, by zgasił samochód zaopatrujący nas w wodę, bo ten stał niestety zbyt blisko płonących drzew i wiatr przeniósł na niego płomienie. Nie mogłem być w dziesięciu miejscach jednocześnie - posłałem też Chrisa, by postarał się dotrzeć do dzieciaków z drugiej strony.

Wady, odcinek 3 i ostatni

Wad nie ma sporo, ale warto poświęcić uwagę jeszcze jednej, niezwykle czasem irytującej. Mianowicie zachowanie się strażaków. Ja rozumiem, praca w stresie, wyso-

niż się ich poprosi. Potrafią więc taki jeden z drugim stać w środku palącego się pokoju i nie ugasić pożaru do czasu, aż gracz ich osobiście nie wskaże i nie powie, od którego płomienia mają zacząć. Nie jest to wielki problem, zwłaszcza że w grze istnieje opcja pauzy (niestety, nie można w jej trakcie dawać postaciom żadnych poleceń, ale przesuwając spokojnie mapę - i owszem), jednak czasem mocno irytuje.

Chris walczył dzielnie, ale stała się rzecz najbardziej prozaiczna - zabrakło mu wody akurat wtedy, gdy był otoczony przez płonące drzewa, przez które nie mógł się przedostać. Trzymał się jeszcze jakoś, więc na razie dałem sobie z nim spokój - tym bardziej, że Adam zemdlął. Szybko poprosiłem któregoś z chłopaków, aby go zanieśli na jakąś niezagrażoną polanę (cholera mnie brała, że nie mieliśmy ze sobą ambulansu) i czym prędzej wracali do pracy. Ogień tymczasem się rozprzestrzenił, a sytuacja z chwili na chwilę stawała się coraz bardziej krytyczna. Zdecydowałem, by wjechać samochodami gaśniczymi do lasu. Jeden utknął i musiałem go wycofać, drugi zaś - z pomocą pługa - dotarł pod samą polanę z dziećmi. W tym czasie zaczął się palić most - jedyna możliwość przekroczenia rzeki dla naszych wozów.

VICTORY

Congratulations! Station 615 has made the front page of all the papers. You have managed to save everyone from the villa including the famous couple Debby Love and Steve Roger. The two stars are very happy with the work of station 615. All Steve's favorite cars from his collection have been saved. Debby's fans will be happy to learn that the master recording of her next album was saved.

Intervention time	17 min
Number of victims	0
Total firefighters injuries	621
Number of vehicles destroyed	0
Vehicle damage	0
Fire size	74
Number of cars destroyed	0

Overall score

Wszystko dzieje się tu niestety według skryptu.



Najstynniejszy strażak Rzeczypospolitej

WALDEMAR PAWLAK

Urodzony: 05.09.1959

Ukończone szkoły: SP w Pacynie, Technikum Samochodowe w Płocku, Wydział Samochodów i Maszyn Roboczych Politechniki Warszawskiej (1979 do 1984).

Największe osiągnięcie: w 1992 został wybrany na prezesa Związku Ochotniczych Straży Pożarnych :-)

Obecne zajęcia: poseł na Sejm, Prezes Zarządu Warszawskiej Gieldy Towarowej SA oraz - oczywiście - Prezes Związku Ochotniczych Straży Pożarnych. Zainteresowania: polityka, filozofia, biznes, Internet i kolarstwo



Niczym dobry serial

Dość już o wadach - jeszcze ktoś by pomyślał, że gra jest słaba. Wręcz przeciwnie - dawno już z przyjemnością nie grałem w takie połączenie RTS z simem. Przede wszystkim autorzy poświęcili sporo uwagi fabule i briefingom. Stąd też nie ma tu miejsca sytuacja, w której uraczeni jesteśmy tekstem na pół strony i od razu wchodzimy do misji. Podczas

Pożar na stacji benzynowej?
Czemu nie...



kundy na sekundę się zmniejszała. Ryzykując więc wszystko, czym prędzej posłałem tam Mike'a - wóz albo przewóz, jak to mówią. Na szczęście udało mu się odratować Chrise'a i wszyscy udaliśmy się do bezpiecznego azylu za rzeczką. Dostałem telefon od dowództwa, że helikopter już leci i będziemy przetrzymali kilka chwil i zadbał, by na lądowisku nie było ognia.

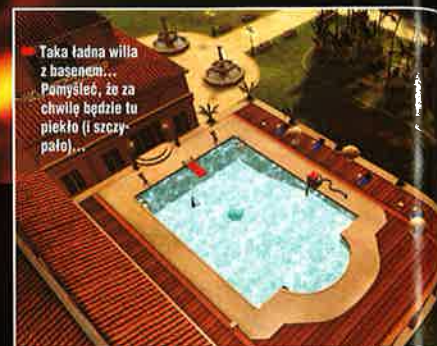
Płoną góry, płoną lasy

Zadań jest co prawda ledwie dziesięć, ale ich zróżnicowanie nie pozostawia nic do życzenia. Już na początku strażacy z remizy 615 ratują magazyn, który został podpalony przez właściciela - jednocześnie muszą zadbać o to, aby znaleźć dowody winy. W innej misji zadaniem gracza jest uratowanie willi i nagrań małżeństwa gwiazd muzyki i ekranu. Nie zabraknie również walki na śmierć i życie z wyciekami toksycznej substancji z pociągu, ratowania szkoły, na którą spadł dzwigi, aż po gaszenie reaktora atomowego. Nie zabraknie również misji w lesie, w której należy uratować skautów. Ale o niej już coś nieco wiece.

Ognia nie było. Gorzej, że buchająca wszędzie para wzbijała się stale w powietrze. Helikopter podszedł do lądowania i wpadł jakby w niewidzialny tunel - po czym spadł, roztrzaskując się na ziemi. Telefon z dowód-

ztwa Fire Department mapy jest w pełni trójwymiarowa, można ją obracać i przybliżać (choć znacznie lepiej gra się przy maksymalnym oddaleniu). Również postacie strażaków i ofiar nie wyglądają źle, a poruszają się całkiem znośnie. Jedyne do wyglądu gapiów, których policja skutecznie nie dopuszcza do zagrożeń, można mieć zastrzeżenia - bo są oni zrobieni z połamanej tektury. Jednak sam fakt, że w tej grze są gapie, nie ujdzie uwadze chyba tylko najgorliwszym szukaczom dziury w całym, no i oczywiście - recenzentom (co jest chyba tożsame).

Walka była zażarta - ogień był już wszędzie w domu, ale dzielna ekipa własnymi ciałami zasłaniając skautów, gasiła każdy płomień, który wdzierał się oknami, a nawet przez dach. Te kilka minut na zawsze zapadną w pamięć tak strażakom, jak i tym, których ratowali. Żywił był nie do okiełznania, a zapasy wody kończyły się w zaskakującym tempie. Jedyne przedłużaliśmy agonii licząc, że jeszcze nastąpi cud i nadjedzie wreszcie wyczekiwana, upragniona karetka.



Wreszcie pojawiła się znakomita gra - innowacyjna, świetnie zrealizowana i co najważniejsze - niewiarygodnie wciągająca. Ale po jej przejściu czuję się, jakbym ukończył dopiero bardzo rozbudowany trening, w którym ledwo co poznałem możliwości strażaków.

scenek przed misjami jest długie wprowadzenie lektora, przerywane filmami. Dowiedzieć się z nich można czegoś o fabule (a zróżnicowanie misji jest spore, o czym za chwilę) i uzyskać kilka podstawowych porad. Głównym ich celem jest jednak budowanie klimatu gry. I rolę tę spełniają znakomicie.

Dwa wozy zniszczone! Ratujący skautów strażacy ugasili je co prawda, gdy zaczynały się palić, ale później ogień znów je pochłonął i nie było już dla nich ratunku. Trudno, to tylko sprzęt. Najważniejsze, że skauci zostają przeprowadzeni (albo przeniesieni) do bezpiecznego miejsca... Nagle uprzytomniłem sobie jedną rzecz - co się stało z Chrisem?! Młody chłopak nie mógł nic zrobić, ale i nie wpadł w panikę. Stał na środku polany, która z se-

twa: „wytrzymajcie jeszcze kilka minut, przesyłamy ambulans”. Łatwo powiedzieć - cały dom, w którym byli skauci, stał już w płomieniach, a dodatkowo musiałem oddelegować jednego chłopaka, by ugasił most, bez którego dojazd ambulansu nie byłby możliwy. W międzyczasie przyszło wsparcie z powietrza - chłopaki ugasili kawał lasu, jednak nie to w naszej sytuacji nie pomogło. I tak wszystko po chwili znów stanęło w płomieniach.

Nie żaluj róż

Oprawa graficzna nie jest w tej grze najważniejsza - warto jej jednak poświęcić nieco uwagi. Tym bardziej że do tej pory gry ze strażacką tematyką wyglądały po prostu nieszczególnie (wspomnieć tu można wydane nie tak dawno temu Emergency 2).

Nikt nie mówił, że będzie łatwo

Bardzo podoba mi się w tej grze zróżnicowanie poziomów trudności. Na easy można bez większych problemów przejść każdą misję za pierwszym razem - nawet wtedy, gdy gracz nie jest doskonale obeznany z tego typu grami. Na normal jest już znacznie



11/2003

7+

WYMAGANIA

Win: 9x/Me/00/XP
Procesor: PIII 500 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Monte Cristo
Dystrybutor: Cenega

- ⊕ spełnia dziecięce marzenia :)
- ⊕ dość duży realizm
- ⊕ klimat
- ⊕ przejrzysty interfejs

- ⊖ do przejścia w jeden dzień
- ⊖ liniowa
- ⊖ czasem zachowanie AI

GRYWALNOŚĆ

VIDEO 8
AUDIO 7

www.montecristogames.com



trudniej, ale hard to wyzwanie dla maniaków, którzy lubią robić z RTS-ów coś w rodzaju szachów - pauzowanie i bardzo staranne planowanie każdego ruchu postaci jest tu nieuniknione - a i tak nie gwarantuje sukcesu.

Wreszcie - nadjechała. Musiałem ją jeszcze przez kilometr przeprowadzić wśród płonących dżew, ale w końcu udało mi się podjechać pod same drzwi płonącego domu ze skautami. Dzieci wskakiwały do karetki jedno po drugim - gdy już cała szóstka była na miejscu, mogłem odetchnąć z ulgą... Ale nie odetchnąłem. Coś było nie tak. Kogoś brakowało...

Show must go on

Czekam z niecierpliwością na sequel Fire Department (aha, zapomniałem dodać, że gra znana jest również pod

na to, że gra jest liniowa i żaden zwrot akcji nie jest już za drugim razem straszny.

Mimo wszystko zakup Fire Department serdecznie wszystkim polecam. Mam nadzieję, że gra nie będzie zbyt droga (do tej pory produkcje Monte Cristo sprzedawane w Polsce były grami budżetowymi, ich cena rzadko kiedy przekraczała 50 złotych) - ile by jednak nie kosztowała, warto wydać te pieniądze na kilka godzin naprawdę przedniej zabawy.

Adam!!! Sam kazałem go zostawić nieprzytomnego na polanie! Czym prędzej do niego pobiegłem... Tylko po to, by przykryć to, co z niego zostało - płomienie strawiły go tak, że tylko po jego helmie, z dumnie wygrawerowanym imieniem, mogłem stwierdzić na pewno, że to on. Gdy to piszę, minęło kilka dni od tragedii. Dostałem całą masę podziękowań, gratulacji, wyrazów współczucia („ale sam wiesz, że to ryzyko zawodowe. Adam wiedział, jaką ma pracę”) - nawet medal. Co z tego, skoro przez moją głupotę i nieuwagę zginął bardzo dzielny chłopak?! Co z tego, że został pochowany z pełnymi honorami i całą swoją rodzinę okrył chlubą? To była moja wina i nic jej nigdy nie zmaże. Właśnie dzwonią z centrali - mamy stawić się całą jednostką pod reaktorem atomowym, nastąpił jakiś wyciek. Koniec lania łez i częściej pisaniny, czas robić swoje.

PS Podczas testów Fire Department zginął jeden strażak i zostały zniszczone cztery wozy strażackie. Żaden cywil nie ucierpiał.

PPS Wydawca Fire Department w Polsce, firma Cenega, dokona jego całkowitej lokalizacji. Polski tytuł gry to 998: Pogromcy Ognia.



tytułami Fire Chief i Emergency Fire Response) - albo chociaż na dodatkowe misje, gdyż po przejściu gry czuję się, jakbym przeszedł bardzo rozbudowany trening, w którym dopiero co poznałem możliwości strażaków. Starałem się co prawda włączyć jeszcze najwyższy poziom trudności, ale ten wydaje mi się już przeznaczony dla cyborgów - ogień szybciej się powiększa, niż strażacy mogą go gasić - a przez ciągle niepowodzenia grywalność znacznie spada. Zresztą, przechodzenie jeszcze raz tych samych misji mija się z celem również ze względu



Zniszczenie chłopięcych marzeń?



ŚWIATŁO, KAMERA, AKCJA!!!

Czy kiedykolwiek zastanawiałeś się, w jaki sposób specjaliści dużego ekranu tworzą swoje magiczne efekty specjalne?

Listopadowy
PC Format
w kioskach już od
8 października



JESIENNA EDYCJA PC FORMAT + CD ACTION

5CD 270 STRON RECENZJI ORAZ PORAD
4 PEŁNE WERSJE GIER » » » » »

» CloseCombat 4
» Hexen 2
» Midnight GT
» Rage Rally

PC INSPECTOR SMART RECOVERY 4.1

Odzyskaj utracone zdjęcia z aparatów cyfrowych!

20 DODATKÓW DO TOTAL COMMANDERA

Przeglądaj dokumenty Office, pliki PDF, bazy danych, partycje linuksowe, pliki Outlook Expressa, podglądaj rejestr i procesy systemowe, twórz połączenia przez porty szeregowy i USB, oraz wiele innych!

= 16.90 PLN

GATUNEK: RTS

■ Eld

Nexagon otrzymałem wraz z komentarzem: „To chyba coś w stylu Incubation”, więc nie dziwota, że z wielkim zapalem go zainstalowałem. Rzeczywistość okazała się brutalna.

NEXAGON

Niestety, Nexagon nie ma w zasadzie nic wspólnego z Incubation. No, może by coś tam miał, gdyby zrobić z tego turówkę. Ale tak nie jest, Nexagon to dość dziwny ertees.

Futurystyczni gladiatorzy

Fabułę w zasadzie możemy śmiało pominąć, bo chociaż dolepiono jakieś story, to i tak jest ono bez znaczenia. Sama idea gry jest jednak całkiem interesująca. Otóż w zasadzie można ją nazwać sportowym erteesem! Już śpieszę z wyjaśnieniem dlaczego. Tytułowy Nexagon: Deathmatch to takie telewizyjne, futurystyczne walki gladiatorów z udziałem czterech drużyn. Gracz steruje właśnie jedną z takich hord. Przed walką kompletuje skład oraz rozbudowuje (różnego rodzaju pułapki, przeszkody) swoje Sanctum, czyli miejsce, z którego startuje. Obie te rzeczy mają dość istotny wpływ na rozgrywkę. Np. przy wyborze zawodników należy pamiętać, że Golemy są potężne, silne, lecz bardzo wolne. Mole, czyli tacy podstawowi żołnierze, nie wyróżniają się niczym specjalnym. Drone to z kolei najszybsze jednostki, nieźle przy tym uzbrojone. Wreszcie Brain to jednostki pomocnicze. Wszystko to kupuje się za gotówkę, jaką wygrywamy w meczach.

Szybko i chaotycznie

Właściwa rozgrywka pokrótce wygląda tak. Na planszy są rozmieszczone dwa Sanctum,



■ A tak nazywa się mocny argument.

z każdego startuje jedna drużyna, a jej zadaniem jest zdobycie Sanctum przeciwnika. Punkty leżą również za pokonanie każdego przeciwnika, więc tak naprawdę nawet przedostanie się pod Sanctum przeciwnika nie gwarantuje nam zwycięstwa. Może zdarzyć się tak, iż czas się skończy i przegramy, bo mamy mniej punktów. Po planszy porzucane są również bonusy, np. w posta-

warunkach trójwymiarowych aren, a jednostki są kanciaste i niezbyt szczegółowe. Jedyny plus za możliwość destrukcji elementów dekoracji. Minus i to spory za oprawę audio. Grze towarzyszy jakaś w miarę rozsądna technosieczka, ale głos komentatora potrafi doprowadzić do szału. Człowiek czuje się, jakby oglądał podrzędne zawody wrestlingowe.

Jeden Deathmatch? Nie, dziękuję...

Nieźły pomysł, słaba grywalność i bardzo średnia oprawa. Tak pokrótce mogę się ustosunkować do Nexagon. Nie wiem doprawdy, komu mógłbym polecić tę grę? Hardkorowym fanom erteesów? Nie sądzę. Chyba że mają anielską cierpliwość i potrafią wytrzymać największą nudę.

**Nieźły pomysł,
słaba grywalność i
bardzo średnia oprawa
audio-wizualna.**

5+

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 800
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Silverback
Dystrybutor: DreamCatcher

oryginalny pomysł na grę

⊖ pseudokomentator
⊖ absurdalne wymagania
⊖ nudne

GRYwalność

VIDEO 3
AUDIO 6
5

http://www.nexagondeathmatch.com



■ Nie ma tu miejsca na litość.



■ Tak wygląda rozbudowane Sanctum.

Wyraż to
SMSem!

ROZUMIEMY SIĘ BEZ SŁÓW

Chcesz więcej? Odwiedź naszą stronę: www.telefony.bravo.pl

Dzwonki - 1,22 zł **7164**

Logosy - 1,22 zł **7164**

- | | |
|---|---|
| AA22.010056 U2, Electrical Storm | AA22.015571 Missy Elliott, One Minute Man |
| AA22.010055 R. Kelly, The Worlds Greatest | AA22.009161 The Cure, Boys Don't Cry |
| AA22.010053 No Doubt, Underneath It All | AA22.009159 Britney Spears, Stronger |
| AA22.007442 Sarah Connor, From Sarah... | AA22.009168 Depeche Mode, It's No Good |
| AA22.007441 Champs, Tequilla | AA22.009164 DJ Bobo, Celebration |
| AA22.009174 Green Day, Minority | AA22.015563 Cher, Strong Enough |
| AA22.016580 Eve, Who's That Girl? | AA22.015562 Aaliyah, More Than A Woman |
| AA22.016577 Lutricia McNeal, My Side Of Town | AA22.008209 Leszczka, Ta dziewczyna |
| AA22.015592 Magda Femme, I Believe In You | AA22.008208 Blue Cafe, Kochajmy siebie |
| AA22.015577 Szymon Wydra, Teraz Wiem | AA22.009149 Lionel Richie, Angel |
| AA22.007444 Sheryl Crow, Strong Enough | AA22.009145 Ricky Martin, She Bangs |
| AA22.010052 Moby, We Are All Made Of Stars | AA22.007438 ATC, Around The World... |
| AA22.008210 Krzysztof Krawczyk, Mój przyjacielu | AA22.007438 Aquagent, Everybody... |
| AA22.016584 Mary J. Blige, Family Affair | AA22.009196 U2, Walk On |
| AA22.016583 Geri Halliwell, Calling | AA22.014069 Jeanette, Rock My Life |
| AA22.016604 Usher, U Remind Me | AA22.015570 The Cranberries, Analyse |
| AA22.016601 Nelly, Ride With Me | AA22.014067 Guano Apes, You Can't Stop Me |
| AA22.009141 Madonna, American Pie | AA22.009754 Metallica, Unforgiven |
| AA22.007450 Kyle Minogue, Love At First... | AA22.009197 Vengaboys, Uncle Sam |
| AA22.010049 Mad House, Like A Prayer | AA22.010083 Eminem, Stan |
| AA22.007446 Thomas Dante, Guilty | AA22.010058 Will Smith, Black suits comin' |
| AA22.008372 Brandy, Full Moon | AA22.013463 Madonna, What It Feels |
| AA22.008211 Ich Troje, Powiedz | AA22.007452 Myslovitz, Długość dźwięku |
| AA22.010081 Bellini, Samba de Janeiro | AA22.010048 Coldplay, In My Places |
| AA22.010079 Aerosmith, Jaded | AA22.015575 Ala Janosz, Zmień Siebie |
| AA22.009173 Gary Moore, Still Got The Blues | AA22.015573 Georgina, Niedorośła Miłość |
| AA22.009172 Genesis, I Can't Dance | AA22.016591 Vanessa Carlton, A Thousand Miles |
| AA22.010057 Vanessa Carlton, A Thousand Miles | AA22.016590 Britney Spears, Boys |



Kolorowe logosy - 2,44 zł **7265**

Usługa dostępna tylko dla telefonów NOKIA 3510i, 3530, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 8910i



Dzwonki polifoniczne - 3,66 zł **7365**

Usługa dostępna tylko dla telefonów NOKIA 3510, 3510i, 3530, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250

- | | | | |
|--|---|---|---------------------------------------|
| DD22.000538 Dr Dre, Xxplosive | DD22.000549 Simple Minds, Alive and Kicking | DD22.000536 Eminem, Whitout Me | DD22.000555 Elvis, All Shook Up |
| DD22.000537 Busta Rhymes, Woo Hah | DD22.000453 Madonna, Express Yourself | DD22.000534 Faith Hill, Wild Ones | DD22.000524 Maxwell, This Woman |
| DD22.000529 Aaliyah, We Need A Resolution | DD22.000447 Dru Hill, Deep Love | DD22.000491 Puff Daddy, Missing You | DD22.000520 Jay Z, Take You Home Baby |
| DD22.000525 Warren G, To All Djs | DD22.000435 Inner Circle, Bad Boys | DD22.000429 Craig David, 7 Days | DD22.000518 Big Tymers, Still Fly |
| DD22.000552 Alanis Morissette, All I Really Want | DD22.000539 Lightening Seeds, 3 Lions | DD22.000557 Blink 182, All The Small Things | DD22.000514 2 Pac, Sober |

Wiadomości graficzne - 2,44 zł **7265**

Dzwonki superhity - 2,44 zł **7265**



- | | |
|--|---|
| AA22.020698 Him, The Sacrament | AA22.020699 Myslovitz/M.Grechuta, Kraków |
| AA22.020697 Gareth Gates, Anyone Of Use | AA22.009224 Marta, Yeah, Yeah, Yeah |
| AA22.019999 Christina Aguilera, Fighter | AA22.009217 Elvis Presley, Little Less Conversation |
| AA22.017611 Raz Dwa Trzy, Oczy tej malej | AA22.009170 Eros Ramazzotti, Cher, Piu che puoi |
| AA22.017610 Borysewicz/Kukiz, Bo tutaj jest... | AA22.015583 Madonna, Die Another Day |
| AA22.017361 Santana, Game Of Love | AA22.014070 Avril Lavigne, Sk8er Boi |
| AA22.009214 Darren Hayes, Insatiable | AA22.014066 Cypress Hill, Rock Superstar |
| AA22.009205 Chad Kroeger, Hero | AA22.018503 50 Cent, In Da Club |
| AA22.009177 Jennifer Lopez, Thing | AA22.017616 Robbie Williams, Come Undone |
| AA22.016870 Panjabi MC, Mundian To Bach Ke | AA22.017614 Shakira, The One |
| AA22.016248 Kelly Rowland, Stole | AA22.020702 Natasha St.Pier, Tu Trouvers |
| AA22.015589 Wilki, Here I Am | AA22.019998 Evenescence, Bring Me To Life |
| AA22.019754 Jennifer Lopez, I'm Glad | AA22.019877 Kate Ryan, Desenchantee |
| AA22.019627 DJ Bobo, Chihuahua | AA22.019873 Ewelina Flinta, Goniąc za cieniem |
| AA22.019367 Linkin Park, Crawling | AA22.018733 Skiba, Każdy coś ma |
| AA22.011866 Red Hot Chili Peppers, The Zephyr... | AA22.018729 Leszczka, Kombinuj dziewczyno |
| AA22.009227 Whitney Houston, Whatcha lookin at | AA22.017613 Kora, Pod Papugami |
| AA22.009225 Jamiroquai, Corner of the Earth | AA22.017360 Oasis, Song Bird |
| AA22.020701 Kayah, Testostereon | AA22.017359 Myslovitz, Chciałbym umrzeć z miłości |
| AA22.020700 Maciek Starniawski, Nie ma takich... | AA22.017085 Norah Jones, Feelin The Same Way |

Jeżeli chcesz mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści: AA22.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1,22 zł. Możesz również ściągnąć kolorowe logo, SUPERHITY oraz wiadomości graficzne, wysyłając SMS pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł. Aby ściągnąć dzwonek polifoniczny wyślij SMS o treści: DD22.(numer dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 (dla logów i dzwonek) lub 7265 (dla kolorowych logów, SUPERHITÓW i wiadomości graficznych) o treści: AA22.(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA22.105599.601234467. Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów NOKIA.

GATUNEK: STRATEGIA

Disciples II: Guardians of the Light

Servants of the Dark

Usagi

Każdy, kto skończył lub choćby grał w którąś z gier Disciples - wie, z czym się je tę ciekawą strategię turową - interesujący melanz Warlords, Master of Magic i Heroes of Might & Magic. Jest też świadom tego, że podstawą są tu: odkrywanie planszy, zdobywanie surowców, wykonywanie odpowiednich misji, a przede wszystkim - mistrzowskie walki. Te ostatnie być może są mało taktyczne (maksymalnie sześć jednostek ustawionych w odpowiednim szyku i nie mogących się ruszyć; nie liczę możliwości ataku lub ucieczki z pola bitwy), jednak rozwiązanie to zmuszało do odpowiedniego doboru sił i nieustannej gimnastyki umysłowej podczas ich trwania.

Prócz tego Disciples dysponowało trzema innymi atutami: piękną grafiką, klima-



tyczną muzyką i... miodnością lepiącą graczy do kompów na długie dni i noce. Cztery rozbudowane kampanie (ludzie, krasnoludy, nieumarli, demony), rozbudowane mapy, liczne podmisje powodowały, że człowiek wręcz nie był w stanie oderwać się od nich, dopóki nie poznał wszystkich tajemnic gry. Jedną z nich było eksportowanie własnego bohatera, swoista obietnica oficjalnych dodatków.

Ja sam Disciples II ukończyłem z przyjemnością :) i jak wielu mi podobnych - postanowiłem czekać na więcej. Czas jednak mijał i na równi z jego upływem, a podczas niespodziewanego formatu bohaterowie odeszli do lepszego świata - obiecanych add-onów ni śladu, ni popiołu. Musiał

minąć ponad rok, by świat usłyszał o Strażnikach Światła. Tak, to miało być to - pierwszy dodatek do Mrocznego Proroctwa. Wreszcie!

Wersja gold czy add-on?

Nie minął miesiąc, jak po premierze Guardians of the Light pojawili się Służący Ciemności, czyli drugi oficjalny dodatek do Disciples II. Oba tytuły są bliźniaczko podobne, tak jakby tworzone były jako całość, by stać się połówkami dopiero wskutek działań specjalistów od marketingu. Tak czy siak dodatki, prócz czterech kampanii Disciples II, oferują po dwie minikampanie (w Guardians of the Light dla imperium i krasnoludów, w Servants of the Dark dla nieumarłych i demonów) składające się z 3, słownie: trzech, misji każda.

Plusem jest to, że łączą się fabularnie z poprzednimi. Dla przykładu, kampania nieumarłych kontynuuje historię Galleana i jego uroczej małżonki - Mortis. Jak się okazuje, jako królowa nieumarłych przez około 10 misji walczyła ona o powrót męża tylko po to, aby... usłyszeć, że jako nieumarła jest brzydka i wredna (typowy facet). Wstrząśnięta i wściekła przechodzi do działań odwetowych (typowa kobieta) z zamiarem pogrzebania synów Galleana - rasy

Wojna w Nevendaar trwa nadal, chociaż jej autorom radziłbym unowocześnić sprzęt bojowy - uatrakcyjnić go nieco, oraz wydać więcej 'many' na wynalazczość, bo inaczej może to się skończyć dla nich porażką.

elfów. Podobny związek występuje w przypadku innych kampanii: demony Bethrezena, nie mogąc przenieść Nevendaar do piekła, chcą przenieść piekło do Nevendaar. Imperium po śmierci dowódcy - wynik podstępny Bethrezena - i podziale królestwa walczy o scalenie i tak dalej. Fabuła jest naprawdę niezła, jednak ilość misji oraz stopień ich komplikacji pozostawiają wiele do życzenia.

Nim jednak przejdę do szczegółów gry - mała, acz ważna dygresja. Otóż, aby grać w dodatkowe kampanie, należy dysponować odpowiednim bohaterem - co najmniej na dwunastym poziomie. Jeśli zatem fani



Disciples II skasowali save'y albo w inny sposób utracili bohaterów, będą zmuszeni rozegrać od początku wszystkie kampanie. Mogą także dokładnie przejrzeć płytki z dodatkami - znajdują na nich (w katalogu Bonus -> Export Leaders) przykładowych herosów reprezentujących każdą z nacji. Nie są oni może najlepsi (mimo, że na wymaganym 12 poziomie), nie mają żadnych przedmiotów i raczej nie najlepiej dobrano dla nich umiejętności, mimo to wybór któregoś oszczędzi sporo czasu.

Nie bój się zmiany na lepsze!

Oprawa graficzna dodatków pozostaje niezmienna w stosunku do Disciples II, jednak trudno to uznać za wadę - również teraz potrafi ona zachwycić tak, jak było to rok temu. Zwiększona została natomiast maksymalna dostępna rozdzielczość - do 1280 x 1024. Zasadność tego ostatniego posunięcia może budzić wątpliwości, gdyż do takich rozmiarów można zwiększyć tylko planszę główną, podczas gdy miasta i pola bitwy pozostają w dawnej rozdzielczości, czyli 800 x 600, tak jak i okienko w centrum ekranu. Oznacza to, że połowę planszy zajmuje czyste tło, co niestety skutecznie ni-

weczy klimat gry. Muzyka także pozostała bez zmian. Producenci utrzymują wprawdzie, że pojawiło się kilka nowych utworów, jednak nie znam soundtracku z poprzedniej części gry na tyle dobrze, aby poznać, które z nich to te nowe. Nie jest to przecież Mozart, by delektować się nimi zimowymi wieczorami.

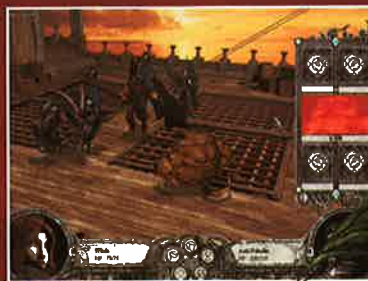
Nowością jest tu także pojawienie się kilku nowych potworów i bohaterów. Tych pierwszych jest aż... dwóch - wróg do pokonania w pierwszej kampanii, i kontrolowalny - w drugiej. (W ogóle uważam, że pomysł z widmowymi wilkami od początku do końca jest chybiony.) Oryginalnym bohaterem natomiast, mającym wpływ na większość kampanii, jest wyrocznia elfów - Lachla'an.

Wprowadzone zostały także, zdaniem twórców, drobne poprawki ułatwiające i umiławiające rozgrywkę. Osobiście znalazłem taką jedną - Auto Resolve w przypadku bitew. Znana skądinąd, funkcja ta pozwala prowadzić bitwę (która de facto trwa krótko) wówczas, kiedy nie chce nam się w niej uczestniczyć samodzielnie - i automatycznie rozwiązać starcie; komputer decyduje, czy będzie to nasze szybkie zwycięstwo, czy błyskawiczna porażka. Nic nowego, prawdę mówiąc...

Pobaw się w Galleana...

Niemal nie zmieniono tu edytora kampanii. Mapy nadal generujemy, wybierając - czy stanowić one będą część kampanii, czy pojedynczą misję. Określamy wielkość mapy czy stronę, po której będziemy walczyli... To dopiero początek. Przyjdzie nam jeszcze stworzyć geografie mapy, rozmieścić odpowiednie miasta, budynki i przedmioty, ważniejszych wrogów oraz inne części składowe dobrego świata. Co ciekawe, tworzenie map jest tutaj na tyle proste, że poskładanie do kupy najprostszej z nich zabiera kilkanaście minut. Jednak by znów nie było zbyt pięknie dla gracza, autorzy, a pewnie przypadkiem, na planszy głównej gry zapomnieli umieścić odpowiedni skrót/przycisk kreatora scenariuszy - i ten dostępny jest jedynie jako program zewnętrzny. Być może się czepiam, ale Bethrezen tkwi w szczegółach... Wykreowane wcześniej mapki na szczęście bez problemu możemy odpalić z menu głównego.

Nowością jest z pewnością możliwość tworzenia mapki od ręki (randomize map). W sumie pomysł godny uwagi - stworzenie mapy zajmuje dosłownie kilka sekund. Jednak świat powstały w ten sposób jest aż



nazbyt przypadkowy - nikt nie chce przecież zaczynać gry z kilkoma czarnymi smokami pod stolicą...

...ale kim jest ten Gallean?

Na koniec pozostawiłem najlepsze. Otóż, gdy zainstalujemy oba dodatki, czyli Guardians of the Light i Servants of the Dark, na dysku powstanie całkowicie nowa jakość: Disciples II: Gallean's Return. Z dwóch dodatków tworzy się pełna wersja dawnego Disciples II, z nielicznymi poprawkami. I moje pytanie w związku z tym: czemu od razu nie wydano gry w taki sposób jako wersji Gold, z poprawionymi bugami i kilkoma nowymi smaczkami, o jakich pisałem powyżej? Ani chybi, jest to skutek działań marketingowych - za dwie takie same rzeczy zebrać więcej pieniędzy. Nie chcę być złośliwy, ale znamy już wielokrotnie próby sprzedania tego samego towaru (vide 3DO i Heroes Chronicles). Pamiętam też, jak to się skończyło dla wspomnianej firmy. Tak czy siak wojna w Nevendaar trwa nadal, chociaż jej autorom radziłbym unowocześnić sprzęt bojowy - uatrakcyjnić go nieco, oraz wydać więcej 'many' na wynalazczość, bo inaczej może to się skończyć dla nich porażką.

PS Po ukończeniu nowych kampanii znów pojawia się możliwość eksportowania bohatera. Innymi słowy: możemy oczekiwać kolejnych dodatków... Miejmy nadzieję - bardziej udanych.

5+

WYMAGANIA
Win: 9x/00/XP
Procesor: PII 233
RAM: 32 MB
Akcelerator: 8 MB
Producent: Strategy First
Dystrybutor: Strategy First

⊕ pełna wersja DII
⊕ edytor kampanii
⊕ kilka drobnych poprawek
⊕ nowe kampanie

⊖ nowe krótkie kampanie
⊖ bardzo mało poprawek
⊖ dwa razy płacimy za jedną grę

GRYwalność
VIDEO 5
AUDIO 6

www.disciples2.com

Disciples: Sacred Lands

Fabula była najmniej rozwinięta: kroi się wojna czterech ras. Walczyć będą ludzie, nieumarli, demony i krasnoludy. Każda z nich ma własne cele plus jeden podstawowy - przetrwać wszystkie pozostałe

Disciples II: Dark Prophecy

Nie stało się tak, jak mniemano: przetrwały wszystkie cztery rasy. Fabuła dwójki wprowadza postać centralną - Bethrezena, demona pod postacią Uthara i przyszłego dowódcy ludzi. Dopiero ukończenie wszystkich kampanii pozwala poznać jego kompletną historię. Interesujący pomysł to ten, że na tych samych planszach gra się w różnych kampaniach różnymi rasami.



Disciples II: Gallean's Return

Po wybrakach Mortis jej małżonek Gallean powrócił i dał się własnym dzieciom - elfom. I właśnie one są spoiwem dla scenariusza. O ich względy walczyć trzy z czterech stron. Kto podporządkuje sobie dzieci lasu - wygrywa.





The Elder Scrolls III

GATUNEK: CRPG

BLOODMOON

Allor

Drugi dodatek do Morrowinda ucieszy wszystkich czujących niedosyt po miejskiej ciasnocie i zaduchu wielkich podziemi Tribunalu. Wracamy na otwarte tereny! I to pokryte śniegiem, lodem oraz wielkimi lasami.



8+

WYMAGANIA
Win. 98/2000/Me/XP
Procesor: PIII 500 MHz
RAM: 128 MB
Akceleracja: 32 MB
Producent: Bethesda
Softworks
Dystrybutor: CD Projekt

- nowy teren i to odkryty
- wilkolaki
- sensowna fabuła
- dla wyższych poziomów
- fajna graficznie

brak nowej muzy

GRYwalność
VIDEO 9
AUDIO 9

www.morrowind.com

Wyspa Solstheim, na której rozgrywa się akcja Bloodmoon, ma powierzchnię mniej więcej pięciokrotnie mniejszą niż Vvardenfell. Imperium dopiero stawia tam pierwsze kroki, ale gdy tylko zainstalujemy dodatek, niemal od każdego dowiemy się, że w Fort Frostmoth nie dzieje się najlepiej. Obniżające się morale, tajemnicze zaginięcia - jeśli czujemy w sobie żylkę poszukiwacza przygód, informacje te wystarczą, by czym prędzej pakować manele i ruszać do położonego na północnym zachodzie Vvardenfell Khull; skąd łódką bez problemu dostaniemy się do fortu. Zresztą jeśli nie chcecie korzystać z łódki, nic nie stoi na przeszkodzie, by na nową wyspę przepłynąć, przejść po wodzie czy przelecieć - w przeciwieństwie do Tribunalu, teren w Bloodmoonie jest jak najbardziej na mapie świata widoczny i można się doń dostać na wszystkie normalnie dostępne sposoby.

Jak kopalnię stawiać pomogalem

Nowa wyspa przypomina północne rejony Europy, w dodatku nie tylko ze względu na śnieg - bo jej mieszkańcy to wykapani wikingowie, mają nawet podobne wierzenia. I podobnych wrogów, a lasy pełne są nie tylko śniegu, drzew i dzikiej zwierzyny, ale także ichnosc koszarów. Dlatego też zanim się w te okolice wybierzemy, dobrze jest własną postać doprowadzić w okolice poziomu dwudziestego, inaczej dzika północ pochłonie nas całkiem szybko. Nic nie stoi oczywiście na przeszkodzie, by ruszyć w te strony weteranem, który oczyścił niebo i rozbił Trójcę - nawet taka postać będzie miała tu co robić.

Bloodmoon oferuje oczywiście nie tylko nowy teren, ale i historię. Zaczyna się ona od pomagania podczas zakładania kopalni, ale gdy się tylko z tym zadaniem uporamy, okaże się, że fort leży w gruzach, a problemem są znacznie większe, niż to się początkowo wydawało. W sumie zanim uda się



wszystkie wątki na nowej wyspie rozwikłać, przed graczem jest około czterdzieści godzin gry.

Jak futro sobie sprawiałem

Główny wątek dodatku oscyluje - rzecz jasna - wokół dotychczasowych „wielkich nieobecnych” trzeciej części Elder Scrolls, czyli wilkołaków. W końcu można zapuścić zarost na całym ciele i biegać - mimo mrozów - na golasa, strasząc ludzi miłym uśmiechem i nieco tylko za długimi pazurkami. Ten „błogosławiony” stan uzyskuje się tak samo jak w przypadku wampirów: trzeba się dać pokąsać, a następnie zachorować. Może to stanowić pewien problem dla bardziej zaawansowanych postaci, odpornych na co tylko się da, ale na szczęście na wyspie znajduje się artefakt, dzięki któremu i one poczuć chęć wycia do księżycy.

Bycie wilkołakiem ma oczywiście zarówno plusy, jak i minusy. Za boost współczynników i regenerację trzeba niestety zapłacić nocnymi przemianami i koniecznością sprawiania sobie od czasu do czasu posiłku z ludzi. W przeciwieństwie do wampirów, wilkołaki nie są jednak od razu i przez



wszystkich wykrywane - jeżeli tylko nikt nie nakryje nas w futrzanej postaci, będziemy mogli całkiem normalnie w społeczeństwie funkcjonować. Gdy jednak ogon się nam choć raz podwinie, wiadomość o naszym stanie bardzo szybko stanie się powszechnie znana, a wtedy... cóż, wilkołaków, jak i wampirów w końcu się nie lubi, i to z bardzo konkretnych powodów.

Co poza terenem, futrem i fabułą?

Oczywiście na nowe bronie, zbroje i magiczne przedmioty także można liczyć - w końcu jest to spotkanie z nową kulturą. Wszystko bardzo ładnie i dokładnie przygotowane, trzyma to klimat i w ogóle. Jedyne, do czego można się przyczepić, to brak nowych tematów muzycznych - niby to tylko dodatek, ale nawet w dodatkach takie rzeczy w zasadzie uznaje się za normalne.

Jeśli chodzi o zmiany w samym engine'ie gry, są one dokładnie takie same jak te wprowadzone w Tribunal, czyli (jeśli ktoś nie chce sięgać do recenzji tegoż) przede wszystkim ulepszony dziennik - dzięki czemu dostaje się m.in. listę questów do wykonania. Rzecz jasna, jeżeli ktoś Tribunalu już ma, po zainstalowaniu Bloodmoona nic się nie zmieni - ale że nie każdemu podziemia muszą do gustu przypaść, dobrze że Bethesda oparła się pokusie i te same poprawki wprowadzało w obydwu dodatkach.

Słowo na zakończenie

Moim zdaniem, drugi dodatek to krok w bardzo dobrym kierunku. Tribunal był dobry, jednak wolę otwarte tereny niż podziemne krypty. No i jeszcze ta kusząca możliwość zostania wilkołakiem... Jednym słowem, gorąco wszystkim fanom Morrowinda polecam.

CDP

NUMEROWOŚĆ: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 110, 120, 130, 140, 150, 160, 170, 180, 190, 200, 210, 220, 230, 240, 250, 260, 270, 280, 290, 300, 310, 320, 330, 340, 350, 360, 370, 380, 390, 400, 410, 420, 430, 440, 450, 460, 470, 480, 490, 500, 510, 520, 530, 540, 550, 560, 570, 580, 590, 600, 610, 620, 630, 640, 650, 660, 670, 680, 690, 700, 710, 720, 730, 740, 750, 760, 770, 780, 790, 800, 810, 820, 830, 840, 850, 860, 870, 880, 890, 900, 910, 920, 930, 940, 950, 960, 970, 980, 990, 1000, 1010, 1020, 1030, 1040, 1050, 1060, 1070, 1080, 1090, 1100, 1110, 1120, 1130, 1140, 1150, 1160, 1170, 1180, 1190, 1200, 1210, 1220, 1230, 1240, 1250, 1260, 1270, 1280, 1290, 1300, 1310, 1320, 1330, 1340, 1350, 1360, 1370, 1380, 1390, 1400, 1410, 1420, 1430, 1440, 1450, 1460, 1470, 1480, 1490, 1500, 1510, 1520, 1530, 1540, 1550, 1560, 1570, 1580, 1590, 1600, 1610, 1620, 1630, 1640, 1650, 1660, 1670, 1680, 1690, 1700, 1710, 1720, 1730, 1740, 1750, 1760, 1770, 1780, 1790, 1800, 1810, 1820, 1830, 1840, 1850, 1860, 1870, 1880, 1890, 1900, 1910, 1920, 1930, 1940, 1950, 1960, 1970, 1980, 1990, 2000, 2010, 2020, 2030, 2040, 2050, 2060, 2070, 2080, 2090, 2100, 2110, 2120, 2130, 2140, 2150, 2160, 2170, 2180, 2190, 2200, 2210, 2220, 2230, 2240, 2250, 2260, 2270, 2280, 2290, 2300, 2310, 2320, 2330, 2340, 2350, 2360, 2370, 2380, 2390, 2400, 2410, 2420, 2430, 2440, 2450, 2460, 2470, 2480, 2490, 2500, 2510, 2520, 2530, 2540, 2550, 2560, 2570, 2580, 2590, 2600, 2610, 2620, 2630, 2640, 2650, 2660, 2670, 2680, 2690, 2700, 2710, 2720, 2730, 2740, 2750, 2760, 2770, 2780, 2790, 2800, 2810, 2820, 2830, 2840, 2850, 2860, 2870, 2880, 2890, 2900, 2910, 2920, 2930, 2940, 2950, 2960, 2970, 2980, 2990, 3000, 3010, 3020, 3030, 3040, 3050, 3060, 3070, 3080, 3090, 3100, 3110, 3120, 3130, 3140, 3150, 3160, 3170, 3180, 3190, 3200, 3210, 3220, 3230, 3240, 3250, 3260, 3270, 3280, 3290, 3300, 3310, 3320, 3330, 3340, 3350, 3360, 3370, 3380, 3390, 3400, 3410, 3420, 3430, 3440, 3450, 3460, 3470, 3480, 3490, 3500, 3510, 3520, 3530, 3540, 3550, 3560, 3570, 3580, 3590, 3600, 3610, 3620, 3630, 3640, 3650, 3660, 3670, 3680, 3690, 3700, 3710, 3720, 3730, 3740, 3750, 3760, 3770, 3780, 3790, 3800, 3810, 3820, 3830, 3840, 3850, 3860, 3870, 3880, 3890, 3900, 3910, 3920, 3930, 3940, 3950, 3960, 3970, 3980, 3990, 4000, 4010, 4020, 4030, 4040, 4050, 4060, 4070, 4080, 4090, 4100, 4110, 4120, 4130, 4140, 4150, 4160, 4170, 4180, 4190, 4200, 4210, 4220, 4230, 4240, 4250, 4260, 4270, 4280, 4290, 4300, 4310, 4320, 4330, 4340, 4350, 4360, 4370, 4380, 4390, 4400, 4410, 4420, 4430, 4440, 4450, 4460, 4470, 4480, 4490, 4500, 4510, 4520, 4530, 4540, 4550, 4560, 4570, 4580, 4590, 4600, 4610, 4620, 4630, 4640, 4650, 4660, 4670, 4680, 4690, 4700, 4710, 4720, 4730, 4740, 4750, 4760, 4770, 4780, 4790, 4800, 4810, 4820, 4830, 4840, 4850, 4860, 4870, 4880, 4890, 4900, 4910, 4920, 4930, 4940, 4950, 4960, 4970, 4980, 4990, 5000, 5010, 5020, 5030, 5040, 5050, 5060, 5070, 5080, 5090, 5100, 5110, 5120, 5130, 5140, 5150, 5160, 5170, 5180, 5190, 5200, 5210, 5220, 5230, 5240, 5250, 5260, 5270, 5280, 5290, 5300, 5310, 5320, 5330, 5340, 5350, 5360, 5370, 5380, 5390, 5400, 5410, 5420, 5430, 5440, 5450, 5460, 5470, 5480, 5490, 5500, 5510, 5520, 5530, 5540, 5550, 5560, 5570, 5580, 5590, 5600, 5610, 5620, 5630, 5640, 5650, 5660, 5670, 5680, 5690, 5700, 5710, 5720, 5730, 5740, 5750, 5760, 5770, 5780, 5790, 5800, 5810, 5820, 5830, 5840, 5850, 5860, 5870, 5880, 5890, 5900, 5910, 5920, 5930, 5940, 5950, 5960, 5970, 5980, 5990, 6000, 6010, 6020, 6030, 6040, 6050, 6060, 6070, 6080, 6090, 6100, 6110, 6120, 6130, 6140, 6150, 6160, 6170, 6180, 6190, 6200, 6210, 6220, 6230, 6240, 6250, 6260, 6270, 6280, 6290, 6300, 6310, 6320, 6330, 6340, 6350, 6360, 6370, 6380, 6390, 6400, 6410, 6420, 6430, 6440, 6450, 6460, 6470, 6480, 6490, 6500, 6510, 6520, 6530, 6540, 6550, 6560, 6570, 6580, 6590, 6600, 6610, 6620, 6630, 6640, 6650, 6660, 6670, 6680, 6690, 6700, 6710, 6720, 6730, 6740, 6750, 6760, 6770, 6780, 6790, 6800, 6810, 6820, 6830, 6840, 6850, 6860, 6870, 6880, 6890, 6900, 6910, 6920, 6930, 6940, 6950, 6960, 6970, 6980, 6990,

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBI, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. +4860X600600:L807355F72).

NOKIA, MOTOROLA, SIEMENS, MITSUBISHI, SENDO

Film: Temelton - T582744F72
Hymn ZSRR - T436557F72
Ich Tio, Pokaz swoją twarz - T912522F72
In-Grid, In Tango - T834992F72
Jay-z feat. Beyonce, Bonnie & Clyde - T847185F72
K. Krawczyk, Płatnia miloś - T912484F72
Kate Ryan, Desenchante - T742315F72
Kate Ryan, Libertine - T847198F72
Kreskówka: Gumisie - T732064F72
Kreskówka: Koziołek Matołek - T10431F72
Kreskówka: Szaheedzi - T820735F72
Krzysztof Krawczyk, Chciałem być - T912451F72
Linkin Park, Somewhere I Belong - T25242F72
Łzy, Oczy szeroko zamknięte - T834994F72
Master Blaster, Hypnotic Tango - T912558F72
Members of Mayday, I'm Missing You - T732073F72
Members of Mayday, Sonic Empire - T912512F72
Metallica, Enter Sandman - T363844F72
Metallica, Unforgiven - T603328F72
Peja, Gladu noc - T705082F72
Puff Daddy, I'll be missing You - T558414F72
Red Hot Chili,, Californication - T559047F72
Scooter, Weekend - T847193F72

Otrzymasz zakładkę **WAP** z którą należy się połączyć i pobrać tapetę.

EMS NA NUMER 7928. A W TREŚCI WPISZ NUMER TABETY Z ODPOWIEDNIM KODEM. ABY WYSŁAĆ TABETĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TABETY (NP. +4860X600600:8GNA84:1248F72).

SEAGEN® C45, S45, S45S, 4E45, 4E150, C55, S55; ALCATEL® 015A, 0152, 0175; ERICSSON® T29, T39, T45, T46, T6602, R520, R600, T200, T300, F800

Kung Fu

Numer gry: **67F72**

Gra dostępna na telefony:
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
SIEMENS COLOR
SIEMENS MONO

Numer gry: **64F72**
Gra dostępna na telefony:
NOKIA 3410
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60

Dużo więcej gier znajdziesz w serwisie:  **WapSter**



■ Eld

Nareszcie! Nie można zlekceważyć takiej okazji i zginąć chwałebnie dla Oma, jedynego prawdziwego Boga, który zdepcze Nieprawych Żelaznymi Kopytami! (*)

GATUNEK: RTS/SIM

Heaven And Hell

I rzekł On, jedyny bóg prawdziwy, do swych poddanych: „Byłże Populous, byłże Black And White, a teraz nadejdzie Heaven And Hell i zdepcze was, Nieprawych, swymi raciami”. A słowo ciąłem się stało...

Miażdży On nieprawości kopytami z gorącego żelaza

Niemiecka firma CDV po raz drugi pokusiła się w tym roku o produkt, który mile mnie zaskoczył. Najpierw był Blitzkrieg, teraz Heaven And Hell. Tytuł wcześniej całkowicie mi nieznany okazał się całkiem zjadliwym kąskiem, który na dobry tydzień przykuł mnie do blazaka. Humor, dość nowatorskie podejście do gatunku i bardzo sympatyczne wykonanie to wszystko, co sprawia, że po raz kolejny CDV wyszło obronną ręką z walki o gracza. Bo przy najmniej mnie Heaven And Hell kupiło.

Droga niewiernego jest niby ciemniejsza, ale gniazdo

Już sam pomysł na grę jest fajny. Teoretycznie mamy do czynienia „tylko” z boskim Simem czy, jak kto woli, erteensem. Takich gier było już sporo, ten gatunek zapoczątkował wieki temu Populous. Stajemy się dobrym lub złym bogiem i próbujemy przekonać do swej wiary jak najwięcej mieszkańców ziemskiego padole. Tak, do tej pory nic oryginalnego, ale gdy zaczynamy grać, to szybko uświadamiamy sobie, że choć bogów było wielu, to jednak Heaven And Hell ma do zaoferowania coś więcej. Zasadnicza różnica polega na tym, że nie wybijamy hord niewiernych atakujących nasz spokojny ludek, lecz przeciągamy ich na swoją stronę. Zamiast wyrzynania - love & peace. (Choć nie do końca - pięści i inne argumenty siłowe również idą w ruch).

Jednak generalnie grze przyświeca zasada zawarta w podtytule gry: „żyj i pozwól umrzeć” - che, che.

Patrzcie jak niewierni pierzeją przed gniewem Oma

Dруга zasadnicza różnica to fakt, iż w sizerzeniu słusznej i jedynej religii korzystamy z rąk naszych sług. My, jako bóg, w zasadzie możemy tylko pochwalić poddanego (poprzez pogłaskanie go po głowie - przecież to może podchodzić pod molestowanie seksualne!) lub go zganić oraz potraktować przeciwnika np. piorunem albo plagą żab. No i przede wszystkim wyznaczamy kapłana naszej jedynej słusznej sprawy, który będzie nawracał niewiernych i neutralnych na naszą wiarę. Taki wybór biednego człowieka na kapłana został zresztą przedstawiony w bardzo zabawny sposób. Po przemianie w nobliwego kapłana wyraża on głośno swoje niezadowolenie z racji postarzenia się, co napotyka na natychmiastową reakcję z ust boga, który każe mu się po prostu zamknąć. Czyżby Niemcy byli również fanami Monty Pythona? Całkiem możliwe, bo w grze nie brakuje humoru - i to typowo angielskiego.

Osądzeni jesteśmy tak za życia, jak i po śmierci

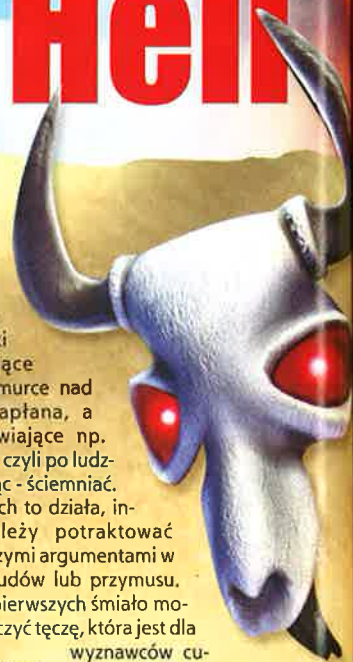
OK, mamy zatem pierwszego wyznawcę, jakim jest kapłan i co dalej? Na początek musimy zdobyć nowych poddanych, wykorzystując do tego celu najbliższą wioskę. Nasz kapłan dysponuje przede wszystkim talentem oratorskim, potrafi bez wytchnienia nawijać, mamić, obiecywać (swoją

drogą, kapitałne są obrazy pojawiające się w chmurze nad głową kapłana, a przedstawiające np. samolot), czyli po ludzku mówiąc - ściemniać. Na jednych to działa, innych należy potraktować mocniejszymi argumentami w postaci cudów lub przymusu. Do tych pierwszych śmiało możemy zaliczyć tęczę, która jest dla

wyznawców cudem tak niesamowitym, że aż biją pokłony. Jeszcze większe wrażenie na potencjalnych poddanych robi przywołanie Anioła (w przypadku dobrych) lub Diabła (dla tych, co to po ciemnej stronie mocy). Bardziej tradycyjnymi (znanymi z innych boskich simów) metodami są po prostu uderzenie piorunem, wywołanie powodzi, plaga żab lub trzęsienia ziemi.

Biada temu, kto wznosi rękę przeciwko swemu bratu, jakby to był niewierny

Z upływem czasu nasi zwykli poddani nabierają coraz to nowych umiejętności. Pojawiają się żołnierze (powołujemy dowódcę, który później rekrutuje wojowników), handlarze (co śmieszne, Camelboy - jak ich nazwano, budują również, a może przede wszystkim, drogi) budowniczy etc. W sumie daje nam to siedem profesji. Cafe to rzucanie czarów, pokazywanie cudów czy budowanie kosztuje, a środkiem „płatni-



CDV w natarciu, czyli ostatnie gry spod znaku CDV

BLITZKRIEG - bardzo dobra gra strategiczno-taktyczna osadzona w realiach II wojny światowej. Dużo sprętków, ciekawych zadań w świetnej oprawie graficzno-dźwiękowej.

DIVINE DIVINITY - klasyczny erpeg, który urzekł swym rozmachem Gema. Jak zwykle walka rozgrywa się pomiędzy dobrem a złem.

SUDDEN STRIKE II - w prostej linii poprzednik doskonałego Blitzkriega.

LULA 3D - sequel gry, która stała się pewnego rodzaju symbolem CDA - che, che. Tym razem komiksowa grafika została zastąpiona 3D, ale cel pozostał ten sam - zbudować erotyczne imperium.



Miasteczko Dobrych, coż za sielski widok.

Odwieczna walka dobra ze złem trwa.



czym" jest mana. Produkuje się ją w zwykłych domostwach, które możemy rozbudować trzykrotnie, a każdy upgrade to szybsza produkcja many. Domostwa zresztą mogą nam posłużyć również do gromadzenia mocy, dzięki której łatwiej będzie ci pozyskiwać nowych wyznawców. Trochę to ciężko wytłumaczyć słowem pisany, ale jeśli zagracie - to przekonacie się, że nie jest to nic skomplikowanego. W końcu cała gra nie jest w żadnym stopniu zamotana.



Droga czarownicy będzie niby ścieżka usłana cierniami

Manę można także kraść od przeciwnika, lecz głównie musisz polegać na własnej produkcji. Ciekawostką jest fakt, że w ciągu dnia Dobrzy zużywają mniej many niż w nocy i odwrotnie. Zli zdobywają wyraźną przewagę, gdy zapadnie zmierzch. W sumie byłaby to naprawdę znakomita gra, gdyby nie pewien feler. Troszkę jest nużąca. Nawracanie neutralnych na naszą wiarę trwa trochę czasu, a już przeciągnięcie na naszą stronę innowierców dobrych kilka (naście) minut. W dodatku nasze modły czy czary działają tylko na najbliższe jednostki i ich domostwa. W efekcie otrzymujemy grę, która jest w pewnym sensie nowatorska, na pewno zabawna, ale niestety również ciut nudna.

Ręka, która dokonuje czynu, winna jest zbrodni

To, co jest charakterystyczne dla wielu gier z Niemiec, nie tylko tych sygnowanych logo CDV, to komiksowa grafika. Tak jest i w przypadku Heaven And Hell, które na pierwszy rzut oka przypomina serię Settlers czy Alien Nations.

Jest bardzo kolorowo i wesoło. Nawet postacie Złych wzbudzają raczej sympatię niż strach. W zasadzie gdyby nie te czaszki porzucane na ich budynkach, to ciężko by było ich uznać za diabolicznych wyznawców zła. Graficznie wszystko mi się podoba: animacje, postacie, budynki, a nawet tła przeważnie emanujące zielenią. No, może tylko dziwnie wygląda plaga żab.

Pierwszorządna jest muza towarzysząca rozgrywce. Z początku wydawała mi się trochę bez wyrazu, ale im dłużej jej się słucha, tym lepiej wchodzi w uszy. Bardzo fajne są te wszystkie etniczne, głównie wschodnie, melodie. Odgłosy czy to z pola walki, czy też wydobywające się z ust poddanych niczym specjalnie się jednak nie wyróżniają.

Zjeżdżaj stąd i zapomnij, że nas widziałeś, bo wpadniesz w prawdziwe kłopoty, przyjacielu. (Sierżant Aktar, rozdział I, wers I.)

Na koniec rzecz, która jest najbardziej zaskakująca w tej grze. Otóż, wymagania sprzętowe. To, co widzicie w stopce, to ledwie namiastka wymagań zalecanych, bo jest to procesor 1400 i 128 MB RAM. Troszkę dużo jak na ertees.

Ale poza wymaganiami i lekką nudą, jaka wieje miejscami, to wszystko jest naprawdę bardzo dobre. Polecam na dłuugo, deszczowe, jesienne wieczory.

(*) te wersy i śródtytuły zostały z całkowitą premedytacją ukradzione z książki Terry'ego Pratchetta „Pomniejsze Bóstwa”

11/2003

8

WYMAGANIA
Win: 98/2000/XP
Procesor: P 800
RAM: 64 MB
Akcelerator: 8 MB
Producent: CDV
Dystrybutor: CD-Projekt

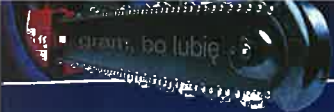
+ całkiem oryginalne podejście do gatunku
+ humor
+ ładna, komiksowa grafika i niezła muza

- na dłuższą metę nudne
- nieco schematyczne
- w sumie wymagania sprzętowe są ciut za wysokie

GRYwalność 8
VIDEO 8
AUDIO 7

www.heavengame.de





CormaC

Twórcy Rebels wybrali chyba nie najlepszy moment na premierę własnej gry. Lada chwila wpadnie w nasze łapki trzecia część Commandos, a powinowactwo Powstańców z Komandosami jest całkowicie oczywiste. Nie da się ukryć, że Rebels już w przedbiegach nie ma większych szans z kontynuacją utytułowanej i rozreklamowanej serii, może być jednak smakowitą przekąską dla fanów gier z tego gatunku. Mimo paru głupotek, nielogiczności oraz pretekstowej fabuły, dostarcza sporo dobrej i niezobowiązującej zabawy.

Zaczniemy może od powodu całego tego growego zamieszania. Mamy oto nienazwane państwo leżące w nieokreślonym miejscu, po którym panoszyć się zaczął niejaki Friedrich. Jegomość ów w szybkim czasie dochrapał się władzy i natychmiast odebrał poddanym wolność oraz istniejące dotychczas demokratyczne prawa. Opozycja jest sprawnie i systematycznie eliminowana przez oddziały zbrojne Friedricha. Nie wszyscy jednak schowali głowy w piasek i jak to nie raz bywało, szybko zaczęły powstawać podziemne bojówki uprzykrzające życie dyktatorowi. Na czele jednej z takich organizacji zwanej Alliance of Rebel Movements (A.R.M.) stoją nasi bohaterowie. Mają oni sposób na pokrzyżowanie friedrichowych knoń, jednak pojmano ich, rozdzielono i wpakowano za kratki więzień rozsianych po całym kraju. Zadanie gracza to dopilnowanie, by znów się spotkali i skutecznie własny plan. Tyle o subtelnościach, zawziętościach i niuansach fabuły.

Zabawa w chowanego

Jeśli uchował się ktoś, kto nie słyszał o Commandos - służę telegraficznym skrótem, jeśli chodzi o istotę zabawy. „Przekradamy” naszych pięciorgo powstańców pojedynczo bądź maksymalnie w trzyosobowych zespołach przez kolejne mapy (jest ich sześć), patrolowane przez żołdaków Friedricha. Zabawa sprowadza się w sumie do wyczucia odpowiedniego momentu działania i efektywnego wykorzystywania specjalnych umiejętności naszych podopiecznych (patrz ramka) oraz znalezionych podczas misji przedmiotów, takich jak paczka papierosów czy butelka alkoholu absorbujące na jakiś



Rebels

Prison Escape

czas uwagę strażników. Podstawą jest tu pozostawanie w ukryciu - chyba że masz jakiś interes w tym, by cię zauważono...

Tata, a Marcin kabluje!

Oprócz strażników życie utrudniać nam będą szpicle Friedricha, np. więźniowie pragnący przypodobać się reżimowi. Wszystkim przeciwnikom można oczywiście włączyć standardowy stożek z ich polem widzenia, nieoceniony podczas omijania nieprzyjaciół. Stożek ten pełni i inną funkcję - informuje również własnym kolorem, z

jakim typem strażnika mamy do czynienia. Część żołnierzy jest na tyle głupia i naiwna, że zwabienie ich w pułapkę nie stanowi większego problemu, bo leżą po tę wódkę w ciemny kąt jak owce na rzeź. Zdarzają się jednak tacy, którzy na widok czegokolwiek podejrzanego od razu podnoszą łurum. Zbiegają się wtedy mundurowi najgorszego sortu - komandosi, którzy nie ciekają się już ani ociupinkę. Skoro już zacząłem na temat strażników, zmuszony jestem uciszyć nieco krzyki twórców

Rebels o rzekomej cudowności opracowanej przez nich sztucznej inteligencji.

Inteligencja mocno sztuczna

Aby było śmieszniej, z informacji prasowych wynika, że wyjątkowość tego AI polega na tym, iż wrogowie... reagują na dźwięki i to, co widzą. No, rzeczywiście jest to niemały przełom. Szkoda tylko, że niekiedy zapominają zareagować. Guzik ich - dla przykładu - obchodzi fakt, że metr na prawo od nich otwierają się drzwi, nawet jeśli to widzą

Dramatis Personae



Blake

Wiek: 30

Charakter: uparty, lecz wierny przyjacieli

Motywacja: nienawiść do obecnego reżimu

Umiejętności: przenoszenie

ciał, udawanie martwego, ogłuszanie, wylamywanie zamków

Ten silacz to urodzony bohater i weteran wojenny. Do rebeliantów przystąpił, by pomóc ludzi, których kochał i na których mu zależało, a odebrał mu ich zniechęcony system totalitarny. Jest teraz jednym z najaktywniejszych działaczy podziemia i z nim spędzimy najwięcej czasu gry.





(oczywiście pod warunkiem, że się za owymi drzwiami chowamy, a nie wyskakujemy z krzykiem). Generalnie drzwi ich nie interesują - jakby nie istniały. Strażnik odwraca się na trzy sekundy od zamkniętych drzwi i nie intryguje go to, że gdy ponownie na nie spojrzę, są już - jakimś cudem - otwarte, a dokoła nikogo nie widać. Ciekawy jest też brak reakcji po odzyskaniu przytomności. Żołnierz po prostu wstaje, wyłazi z krzaczorów (czasem pozbawiony jakiegos przedmiotu), w których go zostawiliśmy i jakby nic się nie stało - wraca na wartę. Można też stać godzinami koło delikwenta i gdy ten odzyskuje przytomność, łać go znowu w czapę - łby mają zaiste z kamienia, bo normalny człowiek odpadłby zapewne „na dłużej”, bity raz za razem w potylicę przez kawał chłopa, jakim jest Blake. No i ciekawa jest tu potężna wada wzroku u niektórych żołnierzy - zdarza się, że na otwartym, płaskim terenie można paradować w całej krasie jakieś 10 metrów od delikwenta, nie wdeptując w jego stożek i pozostając niezauważonym.

W sześć misji dookoła świata

Mapy są zróżnicowane (więzienie, obóz na bagnach, baza wojskowa, górską kolonię karna itp.) i bardzo duże - bo wielopoziomowe, a misje skonstruowano tak, że trzeba zwiedzić cały teren. Czasem wkradają się do zabawy proste wątki rodem z przygód-

wek i wymaga to np. użycia jakiegoś zebranego wcześniej przedmiotu. Są one jednak na tyle proste, a odpowiedzi z ust bohaterów na tyle jasne, iż nie następczą żadnych problemów, zwłaszcza że przedmioty te widać na dokładnej mapie całego terenu (tam też zaznaczone są pozycje żołnierzy i cywilnych informatorów oraz kolejne cele).

Widać, słyhać i... wystarczy

Oprawa Powstańców plasuje się na średnim poziomie. W sumie nic jej nie wyróżnia in plus ani in minus. Grafika jest ładna i staranna, choć bez wodotrysków - nie wszystkim zapewne przypadnie do gustu kreskówkowy i kanciasty styl przerwanych renderowanych w grze w czasie rzeczywistym. Pseudosymfoniczna muzyka należy do gatunku tych subtelnych - kiedy się gra,

to się ją słyszy, ale zapomina się o niej w momencie powrotu na pulpit. Jeśli miałbym się już do czegoś przyczepić, to do wykrywania kolizji. Nieraz zdarzało się, że przeciwnik, któremu ukręciłem feb pod ścianą, wypadł przez nią na zewnątrz, żerzadko wprost pod nogi kolegi - ten momentalnie zaczynał się drzeć (nie wiem, czy na alarm, czy też z przerażenia, że coś martwego wypadło mu na buty wprost z litej ściany - skutek tak czy owak był dla mnie nieprzyjemny).

Mimo paru niedociągnięć, gra się w Rebels bardzo sympatycznie, a nabijanie siepaczy Friedricha w butelkę (mnie przynajmniej) dawało sporo satysfakcji. Żaden to hit, ale gra jest całkiem przyzwoita.

PS Po zainstalowaniu gry konieczne jest skorzystanie z malutkiego (8 KB) patcha dostępnego pod adresem www.rebels-the-game.com/support_uk.html. Bez niego gra wywala się podczas ładowania drugiej misji.

Przed chwilą sytuacja była przeciwna - starszy pan leżał, a żołnierz kopał.



Panowie jakoś nie zastanawiają się, gdzie podzieli się ich kumple, którzy stali obok.



Jeffrey

Wiek: 32
Charakter: roztargniony geniusz
Motywacja: wykorzystać ponadprzeciętną smykałkę techniczną do walki z

dyktaturą
Umiejętności: specjalista od broni, otwieranie zamków, zastawianie śmiertelnych pułapek

Najlepszy przyjaciel Blake'a - mechanik, którego pomysłowość zdaje się niewyczerpana. Założyciel grupy A.R.M. Nie potrafi walczyć wręcz, jednak rekompensuje to biegłością w użyciu broni palnej oraz umiejętnością pozostawiania wrogom zabójczych (dosłownie) kinder niespodzianek.



Jonah

Wiek: nieznan
Charakter: skryty samotnik
Motywacja: pomstczenie własnego plemienia

Umiejętności: hipnotyzowanie przeciwników, strzelanie zatrutymi strzałkami

Jonah był szamanem plemienia, którego członkowie zostali pojmani na bagnach i beztłonie straceni. Szamana uwięzili ludzie Friedricha, którzy przybyli na mokrądlą prowadzić jakieś uprawy. Jonah czeka w zamknięciu na możliwość ucieczki i zemsty na mordercach.



Alicia

Wiek: 26
Charakter: „ci-cha woda”
Motywacja: walka o prawo do godności

Umiejętności:

dušenje, krycie się w cieniu

Alicia jest córką znanego chemika i choć na pierwszy rzut oka krucha i delikatna, potrafi zadbać o siebie i niejednemu strażnikowi przypłacić życiem chwilę nieuwagi wywołaną jej wdziękami.



Alexandro

Wiek: 36
Charakter: oddany, nieprzekupny i charyzmatyczny
Motywacja: obalenie dyktatury i zwrócenie ludziom wolności

Umiejętności: przebieganie się, naśladowanie dźwięków, wywoływanie oślepiających błysków, przenoszenie ciał

Alexandro jest byłym iluzjonistą, dlatego też zwodzenie przeciwników to dla niego bułka z masłem. Jest współzałożycielem A.R.M. i jedną z najbardziej wpływowych osób w opozycyjnym podziemiu.



WYMAGANIA
Win: 98SE/ME/2000/XP
Procesor: PIII 500
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Philoslabs
Dystrybutor: LSP Games

⊕ bardzo miła przekąska przed Commandos 3 lub przystawka do którejś z poprzednich części serii
⊕ rozluźniająca i grywalna

⊖ niedopracowane AI strażników
⊖ problemy z wykrywaniem kolizji (nieczęste)

GRYwalność
VIDEO 7
AUDIO 6

www.rebels-the-game.com

GATUNEK: TPP/FANTASY

ANGELS vs. DEVILS

Czarny Iwan

Piektło i niebo już nie interesują ludzi. Diabła traktuje się jak starego piernika, który podgląda dziewczęta w kąpieli i płacze pijakom nogi. Dla odmiany jego niebiański przeciwnik zdaje się miłym dziaduniem, który liczy gwiazdki na niebie i duma o niczym. Jednak obaj wieczni wrogowie nadal są - tyle, że nie wzbudzają u ludzi szacunku. Najgorsze jest jednak to, że śmiertelnie - o pardon, nieśmiertelnie się obaj nudzą. Walka o dusze, które wcale nie obchodzi zbawienie i które nie czują strachu przed piekłem, to już nie to samo...

Enigmatyczni producenci

Dzieło to wykuło się w trzewiach Enigmy - grupy developerskiej działającej od 12 lat. Na koncie Hiszpanów jest tylko pięć gier, m.in. Pro Soccer Cup 2002, Excalibur, Hello Kitty Football Cup 2002. Z kalendarza wynika, że goście ocknęli się w 1999 roku i od tamtej pory regularnie tłuką kolejne tytuły.

Prawdę powiedziawszy, spodziewałem się raczej niezbyt ambitnej i przeciętnej gry, która będzie się staniać od ciężaru bugów, zaskakiwać widoczkami kryjącymi się za teksturami i ogólnie wołać o... nomen omen :) - pomstę do nieba. Jakież było moje zaskoczenie, gdy po jej odpaleniu ukazało się całkiem zręcznie, ładnie zaprojektowane menu, a z głośniczków rozległa się lekko swingująca, doprawiona szczyptą jazzu muzyka, która kojarzyła się nieco z tą Jacka Orlando i Grim Fandango.

Radość była jeszcze większa, kiedy zdrowo sobie pograłem. Muszę wam powiedzieć,

że z niechęcią siadałem do napisania tego artykułu, bo gdzieś w tle grzeje się mój oddział wyszkolonych czartów, gotowy do pacyfikacji niebieskich. :)

W co się bawia w niebieskich

W grze chodzi ogólnie o dominację, a osiąga się ją na kilka sposobów. Podobnie jak w gorąco krwistych sieciowych grach FPP, tak i tu mamy do wyboru kilka trybów zabawy. W Angels vs. Devils równie sprawnie i miło można grać po Sieci, jak i w trybie single - choć w multi pojawiają się dwie opcje gry, których nie ma w rozgrywce pojedynczej.

W sumie mamy 8 trybików - dla każdego coś miłego. Lubieś berka i zabawę w chowanego? Nie ma sprawy. W The Curse można się poganiać po planszach. Jeśli „berek” złapie ciebie lub kogoś z twojej drużyny, przechodzi na ciebie. Aby nie było zbyt łatwo, złapani gagatek na

Zgini, przepadnij!

kilka sekund zostaje zamrożony, dzięki czemu jego potencjalne ofiary rozbiegają się na wszystkie strony. Przegrzwa ta drużyna, która dłużej „miała berka” w swoich szeregach.

Dla zwolenników piekielnej przemocy przygotowano tryb Annihilation (w single) i Super Annihilation (w multi). W tej grze chodzi oczywiście o wyeliminowanie jak największej liczby przeciwników. Wygrywa drużyna, która w określonym czasie nabiła więcej fragów. Rozgrywka jest oczywiście urozmaicona, bo i aniołki, i diabły zdobywają nowe umiejętności. O tym jeszcze za chwilę.

Jest też trybik zbliżony do Capture the Flag, poza tym fajna zabawa, w której musimy zebrać jak najwięcej monet i innych znajdziek, a także gra, w której trzeba jak najszybciej dobiec do określonego celu.

Diabło dużo i dobrze

Samo bieganie szkrabami, które powinny jeszcze leżeć grzecznie w wózku i ssać smoczek, nie byłoby szczególnie interesujące - zabawę urozmaicono masą magicznych umiejętności, jakie, wraz z doświadczeniem, zdobywają niebiańskie i diabelskie dzieciąt-

Czego tu nie ma! Kaski budowlane, które podnoszą kondycję, gumowe czerwone rękawice bokserskie - te dają parę punktów siły, fajowskie buty - niemal siedmiomilowe itd. Niektóre z oferowanych rzeczy wymagają określonego poziomu doświadczenia - i nie można ich wdziać wcześniej.

Rzuć urok lub odpraw egzorcyzm

Uzbrojony i niebezpieczny zawodnik do dyspozycji ma jeszcze wspomniane czary (które zdobywa się z doświadczeniem). Każdy nowy pojawia się w okienku menu znajdującym się na ekranie. Odpalenie następuje po wciśnięciu określonego klawisza numerycznego. I tak, można usmażyć wroga piorunem, spowolnić jego ruchy tak, że będzie się ruszał jak mucha w smole, osłepić, oczadzić cuchnącym oddechem, zaskoczyć fireballem itd. Jedyny problem to umykająca całymi litrami mana, ale dzięki butelczynom rozrzuconym tu i tam po planszach szybko uzupełnimy jej brak.

Każdemu malcowi nadajemy indywidualny charakter, jeśli idzie o wygląd.

W menu jest olbrzymia garderoba, w której dobierzemy strój, fryzurę czy okulary. Można też zmienić kolor skóry albo oczu, dopasować stylowy tatuaż (na każdą część ciała!). Opcji jest tak dużo, że japońskie programiki typu kiss chowają się. Na przebieraniu malców można strawić cały dzień - propozycje są i śmieszne, i wesołe - tak, że trudno przerwać tę zabawę.

270 sposobów na dobrą zabawę

Wspomniane 270 power-upów to równie groźne, niekiedy śmieszne czary, jednak z ograniczonym czasem działania. Może to

być napój, dzięki któremu diabelskie niemowlę będzie pędzić niczym bolid F1. Inna flaszka sprawi, że malec na jakiś czas stanie się niewidzialny. Są specyfiki, dzięki którym aniołek wleci w powietrze, zostanie obdarowany straszliwą mocą lub przekleństwem, jakie zamieni głowy wrogów w melony.

Niebiańska plaża, piekielne rozkosze

Polem walki małych żołnierzy są stosunkowo niewielkie i zawieszane w przestworzach plany połączone teleportami. Każdy zakątek ma tu inny klimat i wystroj. Jest tu bagnisko, ulice miasta, opuszczona stacja kolejowa, drapacze chmur, cmentarz itd. W 32-bitowym kolorku i wysokiej rozdzielczości ładnie to wszystko wygląda, a najważniejsze, że nie zdarzają się uciążliwe bugi, takie jak wypadanie postaci za tekstury, złe cieniowanie czy niedopasowanie tekstur. Nowiuteńki engine gry obsługuje karty z serii Titanium oraz jeszcze ciepłe modele ATI. Masa efektów specjalnych, dynamiczne cienie, animacja szkieletowa, 3000 poligonów na postać itd. gwarantują, że oczka będą się wam świecić jak 100-watowe żarówki. Niestety... sugerowana (nieoptymalna) konfigu-

Kultury blask, co liźnął cały świat, Na diabła też po trochu padł.

ka. Dostępnych jest 20 magicznych umiejętności i aż 270 różnych power-upów, które ukryto w najróżniejszych zakamarkach lokacji. Każdego piekielnika i cherubinka charakteryzuje pięć podstawowych cech (siła, moc, kondycja, zwinność, szybkość) oraz cztery dodatkowe (życie, mana, doświadczenie, poziom doświadczenia). Po złożeniu skóry przeciwnej drużynie punkty doświadczenia można rozdysponować dla każdego z czterech zawodników. Z kolei pieniądze, które udało się nam zebrać podczas rozgrywki, wydamy na skarby, jakie oferuje niebiańsko-piekielny sklepik.

racja sprzętu dla tej gry to PIII 1 GHz, 32 MB karta graficzna i 256 ramek. Optymalnej konfiguracji nie podam - po co się macie załamywać.

Angels vs. Devils najwięcej radości dostarcza oczywiście w grze sieciowej, kiedy każdy z czwórki żołnierzy sterowany jest przez żywego gracza. Pojedynki są bardzo okrutne - gdy kończy się mana i życie wisi na włosku, mali wojownicy przechodzą do rękoczynów. Ciosów jest niewiele - ot, lewy sierpowy, prawy prosty, kopnięcie z obrótu. Kto jednak widział osiem naparzących się ręcznie bobasów - wie, że to nie przelewki, a pojedynek na śmierć i życie.

Co nagle, to po diabła

Pamiętacie może małego i rozbrykanego cherubinka z Messiaha? Przy aniołkach z Angels vs. Devils to cienias. Gra z Enigmy oczarowała mnie humorem, żartem, świetną oprawą dźwiękową i niebiańską grywalnością. Ma też diabelski posmak i lekko prześmiewczy klimat, który syczy się z ekranu prosto na widza. Gorąco polecam gierkę z Enigmy - odlotowa zabawa gwarantowana!

9

WYMAGANIA
Win: 98/Me/2000/XP
Processor: P500
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Enigma Software Productions
Dystrybutor: ESP

⊕ świetne menuy postaci
⊕ zbalansowany system zdobywania doświadczenia
⊕ emocjonujące bitwy

⊖ wysokie wymagania sprzętowe
⊖ mała ilość maksymalnych zawodników

GRYWALNOŚĆ
VIDEO 9
AUDIO 9

www.enigmasp.com

GATUNEK: **KARCIANKA/RPG**

Etherlords II

Allor

Karcianek jest na PC jak na lekarstwo. Z tych liczących się przychodzą mi do głowy dwa tytuły – stareńki Magic the Gathering Microprose’u, i nowszy, za to absurdalnie trudny Etherlords. Oba niepozbawione wad, choć i tak lepsze to niż tracenie fortuny na podstawki i boostery. Mimo to, wraz z premierą sequeala tego ostatniego, trochę się w tej sytuacji zmieni.

Co takiego pociągającego jest w karciankach – co sprawia, że MtG po dziesięciu latach istnienia ma się bardzo dobrze, a jeszcze nie tak dawno na dźwięk słowa „Pokemon” reagowano niemal panicznie? Ekspertem w tej dziedzinie nie jestem, ale coś niecoś z własnego doświadczenia mogę napisać: parę lat temu (mimo mocnych postanowień) wpadłem w sidła SW CCG Deciphera – i już po otrzeźwieniu szczęśliwy z tego powodu nie byłem. Głównym problemem wszelkich CCG jest ich „kasożerność”. Jak się już raz w to wpadnie, na karty można właściwie przepuścić dowolnie dużą fortunę! A tak się niestety składa, że aby mieć szansę w grze z innymi (i to nie tylko na turniejach), same zdolności nie wystarczą, trzeba się jeszcze postarać o odpowiednie karty.

I takie połączenie doskonalenia własnych umiejętności z kupnem nowych kart jest największym magnesem karcianek – a przy tym i największym ich problemem. Jest to coś na wzór rozwoju postaci w grach RPG: zdobywamy kolejne poziomy doświadczenia, ale bez odpowiednich „magicznych przedmiotów” i „artefaktów” (czytaj: kart) i tak nie mamy szans w pojedynkach. Kończy się ciężkim nałogiem, wiecznymi problemami z gotówką i przeliczaniem wszystkiego na boostery. Jedyne wyjście to albo silna wola, albo też skierowanie zainteresowań na karcianki komputerowe.

Choć też nie na wszystkie. Wizards of the Coast wypuściło niedawno komputerowe Magic, funkcjonujące na takich samych zasadach jak jego wersja „rzeczywista”: kupuje się podstawki i boostery, wymienia karty itp. – jedyna różnica to taka, że wszystko istnieje tu tylko w postaci wirtualnej! Oczywiście poza gotówką, którą się na te kolejne boostery wyklada... Ale wróćmy do komputerów.

Karcianki na komputerze

Podstawową zaletą karcianek przeniesionych na ekran komputera są znacznie niższe koszty zabawy (poza ostatnim MtG, ale pozwolę sobie o nim przemilczeć – bo to, moim zdaniem, już zbyt daleko idące przegięcie). Za

cenę gry otrzymujemy wszystkie dostępne w grze karty. Oczywiście w trybie kampanii karty i tak trzeba zdobywać, ale jest to kwestia czasu i umiejętności, a nie wyłożonych pieniędzy. Z kolei w trybie multi po prostu układamy deck ze wszystkich dostępnych kart – zatem wynik starcia zależy jedynie od umiejętności.

Wróćmy jeszcze na chwilę do kampanii, bo jest to tryb istniejący jedynie w odmianie kom-

puterowej karcianek.

W zasadzie dla graczy obeznanym z RPG-ami nie będzie to nic nowego – wystarczy dla graczy obeznanym z RPG-ami nie będzie to nic nowego – wystarczy jedynie przyjąć (jak to zresztą to rzeczywiste MtG sugeruje), że jest się magiem, zaś karty reprezentują posiadane przez nas zaklęcia. Wprowadzie stosuje się to jedynie do niektórych karcianek, ale akurat oba tytuły na PC do tej właśnie kategorii należą. Startujemy jako początkujący mag, by z kolejnymi wygranymi walkami zdobywać coraz to nowe zaklęcia. Można je również kupować w specjalnych sklepach, a wszystko po to, aby przygotować się do standardowego w RPG-ach ratowania świata. Jedyne, co różni karcianki od zwykłych RPG-ów – to walka. A ta, choć jak najbardziej turowa, jest już ściśle związana z kartami.



Władcy Etheru a MtG

Jeszcze jedna uwaga, zanim przejdę do opisu najnowszego Etherlords. Otóż, o ile w MtG kierowało się właśnie magiem pojedynczym, o tyle Etherlords przypomina pod tym względem raczej Heroes of Might and Magic. Miało się pod dowództwem kilku bohaterów, a każdy z nich dysponował własną talią. Ogólnie jednak wszystkie informacje co do elementów RPG pozostają jak najbardziej w mocy - bohaterowie mieli poziomy doświadczenia, punkty życia, umiejętności specjalne i artefakty - różnica tu taka, że miało się ich po prostu kilku, a po mapie poruszało się w turach.



Tyle tylko, że powszechnie uznano to za krok w nie najlepszym kierunku - skoro już dodano do gry tyle elementów RPG, to po co upchnięto tu jeszcze strategię - choć i tak największy problem Etherlords to poziom trudności. Mniej więcej od trzeciej misji tytuł stawał się po prostu niegrywalny i to nawet na najniższym poziomie trudności! Twórcy przedstawili całkiem naturalnie brzmiące wytłumaczenie - po paru latach tworzenia gry to naprawdę był dla nas poziom „łatwy”.

Przy tworzeniu dwójki wzięto pod uwagę zarówno absurdalny wręcz poziom trudności, jak i fakt powszechnego wychwalania elementów RPG przy takim sobie entuzjazmie - jeśli chodzi o część strategiczną. De facto dwójka jest powrotem do MtG, ale... cóż, moim zdaniem - uczeń pobili mistrza, bo nowe Etherlords jest po prostu super!

Umarł król, niech żyje król!

Twórcy poprawili właściwie wszystkie błędy, jakie miała część poprzednia - i ponadto wysłuchali życzeń graczy. W efekcie powstała gra może nie przełomowa, ale za to grywalna, że ho, ho! Dostaliśmy do ręki wspaniałe połączenie RPG-a (fakt, prostego - ale poziomy, hp-ki, umiejętności i przedmioty, w tym konkretnym przypadku artefakty - są) i bardzo sensownej, jeśli chodzi o zasady, karcianki. Do tego po mapie chodzi się w czasie rzeczywistym i dostaje questy do wykonania - jest to wprawdzie, z jednej strony, tylko ulepszona wersja Magic, ale za to jak ulepszona.

Zacznijmy mimo wszystko od początku. Gra do redakcji dotarła na dwóch płytach CD i zanim w nią zagramy, ich zawartość musi wylądować na twardym dysku - problemów z tym jednak nie ma. Potem pozostaje ją uruchomić, wybrać tryb dla pojedynczego gracza i... najlepiej rozpocząć przygodę od tutoriala, nawet jeśli jest się weteranem części poprzedniej.

No, bo w dwójce niektóre rzeczy znieniono całkiem wyraźnie. Na przykład zarządzanie

surowcami - dostępne są tylko trzy, przydatne zresztą jedynie przy kupnie nowych kart. W dodatku większość z nich „leży na ziemi” i ani w ich wydobywanie, ani związane z tym zdobywanie kopalni bawić się już nie trzeba. Wystarczy tylko odkryć całą mapę, aby wszystkie sensowne karty bez problemu kupić.

Cztery kolory i biały

Zmianie, a właściwie rozszerzeniu uległa także lista dostępnych kart. Wprawdzie większość z nich będzie dobrze znana weteranom jedyńki, jednak do występujących w niej czterech kolorów, utożsamianych ze stronami odwiecznego konfliktu: zielony to Witalność, niebieski - Ruch, czerwony - Chaos, a czarny - Synteza, doszedł jeszcze piąty, biały. Jest to pierwotny kolor Eteru, który dopiero później rozszepcia się na cztery pozostałe - i jako taki jest najpotężniejszy ze wszystkich. Problem w tym, że niemal nikt nie jest go w stanie opanować.

Ale oto nadchodzi czas, gdy właśnie ktoś taki postanawia wkroczyć na scenę i podporządkować sobie pozostałych - ale o tym gracz dowiaduje się dopiero w ostatniej, piątej kampanii (dla gracza to dopiero trzecia kampania, bo na początku wybiera się jedną z dwóch ścieżek, tym samym do ostatniej kampanii dochodzi się z pominięciem tych dwóch należących do innej ścieżki - te zostają na następną grę). Dlatego też pozwolę sobie wątku fabularnego (jak na karciankę zupełnie poprawnego) nie rozwijać.

Nie znaczy to, że pomiję opis nowych kart, bo temu warto parę słów poświęcić. Ponieważ nowe zagrożenie przybywa z nieco innego wymiaru, także nowe zaklęcia i przywoływane stwory funkcjonują na innych niż cztery pozostałe kolory zasadach. Przede wszystkim większość stworów - po przywołaniu - jeszcze się w pełni w normalnych wymiarach nie



Jeśli lubicie karcianki czy też czekaliście na okazję, aby się z nimi zetknąć, nie pożałujecie tego zakupu. Zwłaszcza że pełna wersja ma u nas kosztować jedynie 30 złotych, czyli mniej więcej tyle co dwa boostery... I taniej to niż podstawka, mimo że dobrej zabawy dostarcza na znacznie dłużej!

znalazła. Aby wprowadzić je do akcji - np. użyć w ataku czy obronie, trzeba je jeszcze aktywować, co zazwyczaj wiąże się z pewnymi poświęceniami - inaczej będą nadal częściowo nierzeczywiste.

Ten stan rzeczy wcale nie oznacza, że są bezużyteczne - mogą w nim korzystać ze zdolności, same też będą zabezpieczone przed większością zaklęć. Działają jedynie te, w których opisie wprost to napisano. Co równie istotne, gdy taka postać polegnie w walce, rozprasa się jedynie do półrzeczywistości (czyli stanu tuż po przywołaniu) - i można ją ponownie aktywować.

❖ No to zaczynamy - znowu...

Wracając jednak do trybu kampanii. W każdej kierujemy poczynaniami jednego bohatera i prowadzimy go przez cztery mapy - od leszcza (lub leszczyny) do wielkiego bossa na poziomie co najmniej dziesiątym; i z taką talią, że mucha nie siada. Początki są jednak trudne, bo to i bohater słaby, i karty, że w zasadzie wszystko zależy od nie-fartu wroga. Niby to normalne, tym niemniej przejście od jednej kampanii do drugiej jest bolesne - nie dość, że zmieniamy kolor kart, to jeszcze trzeba wszystko zaczynać od zera. I to w gorszych warunkach, bo im kampania dalej, tym ona trudniejsza.

Na szczęście poziomy trudności poszczególnych map są tu znacznie sensowniej dobrane i poważne problemy na normal-



nym poziomie trudności zaczynają się dopiero w piątej kampanii. A jest przecież jeszcze ten łatwy - również trudny, ale tego akurat przy pierwszym podejściu do dwójki nie polecam - normalny jest i tak wystarczająco interesujący. Co ważne, poziom wybieramy na początku mapy, a że gra robi w tym momencie automatyczny save - w razie bardzo dużych problemów można się do tego

momentu w kilka kliknięć wrócić, i zacząć jeszcze raz.

❖ Inne single i multi

Poza trybem kampanii w Etherlords pobawimy się ponadto na dwa inne sposoby. W trybie single dostępne są jeszcze pojedynki i misje (póki co tylko z kampanii). W pojedynkach wybieramy poziom, jaki będą reprezentowali bohaterowie (zależy od niego zarówno wybór kart, jak i doświadczenie bohatera), przeciwnika, z którym się zmierzymy (może być losowany przez komputer), a także własny deck - może to być zarówno jeden z decków przygotowanych przez twórców, jak i ten stworzony przez nas od zera. I hajda na arenę (też można ją wybrać, ale ma to znaczenie wyłącznie estetyczne). Tego typu pojedynki - poza satysfakcją - nic nam wprawdzie nie dają, ale za to są dobrym przygotowaniem do gry z innymi.

Karcianki - z czym to się je?

Terminem „gry karciane” tudzież „karcianki” określa się najczęściej gry zwane po angielsku CCG, czyli Collectable Card Game. Wprawdzie wraz z pojawieniem się u nas gier „niekolekcyjnych” (co to znaczy, będzie za chwilę) gry CCG zaczęto określać terminem „kolekcyjnych”, choć i tak używa się go najczęściej tylko po to, aby pokazać, że dana karcianka jest „niekolekcyjna”.

Dobra - kolekcyjna, niekolekcyjna - co to za różnica? Gry niekolekcyjne - jeśli chodzi o „sprzęt”, przypominają te normalne w karty: kupuje się pudełko, w którym znajdują się wszystkie potrzebne do gry karcianki i jest to po prostu jednorazowy zakup. Potem pozostaje już tylko szlifować własne umiejętności, bo warunki „sprzętowe” wszyscy gracze mają takie same.

Co innego w odmianie kolekcyjnej. Tutaj karty kupuje się zazwyczaj na trzy sposoby. Pierwszy to zestaw podstawowy. Teoretycznie już jeden taki zestaw umożliwia rozgrywanie partii, ale to tylko teoria. Karty do takich zestawów dobierane są zazwyczaj całkowicie losowo i jedyne, czego można być pewnym, to to, że będzie tam tyle a tyle commonów (kart występujących najczęściej), dużo mniej uncommonów oraz parę rare'ów - choć od pewnego już czasu (np. w MTG) są to zestawy z jasno określoną zawartością, co ma i plusy (można zagrać i samą podstawką) i minusy (do ulepszenia talii nadają się tylko boostery). Do tej grupy można także zaliczyć zestawy startowe składające się zazwyczaj z dwóch zestawów podstawowych i paru (np. dwóch) boosterów, czyli zestawów rozszerzających.

Co to są zestawy rozszerzające zwane boosterami? Ano jest to kilkanaście kart (zazwyczaj 15), wśród których pojawia się najczęściej jedna karta rzadka (rare), parę uncommonów, reszta to commony - np. w MTG jest to odpowiednio 1 rare, 3 uncommony i 11 commonów. Samym takim zestawem za wiele się nie zdziałają, ale z kolei jest to nieco tańszy (bądź jedyny, jeśli podstawki nie są losowane) sposób na rozszerzenie własnej talii o te radsze karty - zestawy takie są bowiem zazwyczaj tańsze (w przeliczeniu na ilość rare'ów i uncommonów) od tych podstawowych.

Trzeci sposób zdobywania kart to wymiana jakichś konkretnych z innymi grającymi tudzież kupowanie ich od nich. Tutaj nie ma już sztywnych cen ani dreszczyku emocji związanego z otwieraniem nowego boostera - za to dostaje się dokładnie to, czego się oczekuje.

I na koniec ceny (na przykładzie MTG w Polsce*):

Starter (dwie talie - nie są losowane) - 49 zł
 Booster - 15 zł
 Talia tematyczna (nie losowana) - 39 zł
 Średnia cena commonów (za sztukę) - 0,40-0,80 zł
 Średnia cena uncommonów (za sztukę) - 1-3 zł
 Średniej ceny rare'ów nie ma, bo zależy to od karty - są i takie za 2 zł, i za 80 zł

*ceny podane za tymi ze sklepu internetowego - <http://www.isa.pl>, oraz z poradnika - <http://karcianki.gildia.com/>

9

WYMAGANIA

Win: 98/Me/00/XP
 Procesor: PIII 450 MHz
 RAM: 128 MB
 Akcelerator: 16 MB

Producent: Nival Interactive
 Dystrybutor: JoWood Productions

- ⊕ dobrze dobrany poziom trudności
- ⊕ dobrze zbalansowane karty
- ⊕ pięć zróżnicowanych stron
- ⊕ niesamowicie niska cena!

⊖ rozsądne minimum to 256 MB RAM...

GRYwalność

VIDEO

AUDIO

9

9

9

www.etherlords.com

Ta jest wprawdzie ograniczona jedynie do pojedynków, ale za to ze znajomymi można się zmierzyć i bez dostępu do Sieci, bo jednym z trybów jest hot seat (na nasze - gorące krzesło, ale brzmi tu głupio...), w którym to gra się na zmianę przy jednym komputerze. Tryby stricte sieciowe także istnieją - ba, w menu są nawet opcje łączenia z centralnym serwerem, zapewniającym miejsce spotkań, statystyki i tym podobne udogodnienia (w chwili pisania artykułu jeszcze nie do końca to działało). Co istotne, usługa ta ma być darmowa, a to w połączeniu z bardzo dobrym zbalansowaniem kart i ich różnicowaniem nieźle wroży na przyszłość.

miar godnym odnotowania. Dźwięki też mają odpowiedniego kopa, a to jeszcze bardziej urealnia walki. Słowem - i w tym zakresie Etherlords II niczego nie brakuje.

...i podsumowanie

Mimo że wymienione przeze mnie ulepszenia i nowości nie wyczerpują całkowicie tematu „co dobrego w nowych Panach Etheru” - zabrakło na przykład opisu statków, jednak mam nadzieję, że z najważniejszych cech gry niczego nie pominąłem (bo pływanie to w zasadzie to samo, co chodzenie, tyle że doszła nowa arena, a na brzeg można wsiąść tylko w porcie). Poza grywalnością, którą zostawiłem na koniec.



De facto dwójka jest powrotem do Magic the Gathering Microprose'a, ale... cóż, moim zdaniem, uczeń pobit mistrza - bo nowe Etherlords jest po prostu super!

W wykonanie...

Na koniec zostawiłem kwestię wykonania gry. Wykorzystuje ona zmodyfikowany engine poprzedniej części, a do działania wymaga jedynie DirectX w wersji 7.0. Zatem bezshaderów i innych wodotrysków... gdyby info to nie było uzupełnione obrazkami, można by się mocno zastanawiać, czy przypadkiem grafika nie będzie tu traciła myśkę. Jak się szybko po uruchomieniu gry (czy spojrzeniu na obrazki) okazuje - jest ona nie tylko dobra, ale bardzo dobra! Szczegółowa i kolorowa mapa (poza obszarami dotkniętymi Pale Rust - bo te są czarno-białe, co też robi niezłe wrażenie), no i ta walka.

Raz, że areny, na których się toczy - wyglądają ślicznie. Dwa, że postaciom, zwłaszcza szczegółowości ich wykonania, także niczego nie brakuje. A trzy: jak one się wszystkie naturalnie poruszają - do tego stopnia, że stwierdzenie to jest jak najbardziej na miejscu także w przypadku roślin czy jednokolowych „towerów”. O efektach czarów nie ma co wspominać... to chwalenie zaczyna być nudne.

Dlatego też o stronie dźwiękowej już bardzo skrótowo. Zatem tak: muzyka bardzo dobrze dobrana do każdej z ras. I nie nudzi się nawet po dwóch tygodniach słuchania, co jest wynikiem ze wszech

Ta dzięki rozsądnemu poziomowi trudności jest niemal perfekcyjna. Owszem, były takie momenty, że po którejś przegranej z rzędu (w drugiej kampanii parę razy się tak zdarzyło) zapalał nieco opadał, ale niezłownie. Karty i przeciwnicy są tak dobrani, że wszystkich można pokonać - tyle że nie zawsze można to (przynajmniej od drugiej kampanii i na normalt) osiągnąć, w kółko grając jednym i tym samym dekiem; ale że można go zmieniać w dowolnym momencie (poza walką), przegrana oznacza jedynie tyle, iż trzeba spróbować jeszcze raz (zero straty doświadczenia czy kart, nawet na mapie jesteśmy tuż przy wrogu - z wyjątkiem wrogów stojących w Pale Rust, ale to akurat także należy zaliczyć grze na plus).

Dlatego też, mimo że najnowszy tytuł Nivala nie jest przełomowy - bez dwóch zdań jest jak najbardziej godny polecenia. Jeśli lubicie kartianki czy też czekaliście na okazję, by się z nimi zetknąć, nie pożałujecie tego zakupu. Zwłaszcza że pełna wersja ma u nas kosztować jedynie 30 złotych, czyli mniej więcej tyle co dwa boostery... I taniej to niż podstawka, mimo że dobrej zabawy dostarcza na znacznie dłużej!

KONKURS SMS

NAGRODY:

♦ 50 kompletów kolekcjonerskiej gry karcianej „Władca Pierścieni Drużyna Pierścienia”, (po 25 kompletów 63-kartowego zestawu podstawowego Gandalf i Aragorn.)

Aby wygrać komplet kart wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Co oznacza skrót CCG?

- A. Changeable Card Game
- B. Collectable Card Game
- C. Cash Consuming Game

Odpowiedź należy przesłać SMS-em pod numer **7164**

Wpisz według schematu:

jeśli chcesz wygrać karty w oryginalnej wersji językowej: CA.WPO.X.

gdzie x to prawidłowa odpowiedź

(dla przykładu CA.WPO.A. jeśli uważasz że A to prawidłowa odpowiedź)

Jeśli chcesz wygrać karty w polskiej wersji językowej: CA.WPP.X.

gdzie x to prawidłowa odpowiedź

(dla przykładu CA.WPP.A. jeśli uważasz że A to prawidłowa odpowiedź).

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (cena z VAT). Regulamin konkursu dostępny jest na stronie www.cdaction.com.pl, lub w siedzibie redakcji.

Powodzenia!





GATUNEK: MENEDŻER

Soccer Manager

Eld

Cóż za nieprawdopodobnie oryginalny tytuł dla piłkarskiego menedżera! Mieliśmy już (w przybliżeniu) jakieś 5623 menedżery piłkarskie o równie „oryginalnym” tytule. Widać – albo twórcy mają angielskie poczucie humoru, albo totalny brak inwencji twórczej.

Tę drugą tezę zdaje się potwierdzać sama gra, która jest po prostu słaba. Ostatnio znowu zacząłem grać w Championship Manager 4 i Soccer Manager jawi się przy klasyku jak – powiedzmy – piłkarsko i organizacyjnie Polar przy Realu.

Skąd ja to znam?

Gra została wydana w Polsce w serii Extra Gra 100% Sportu i to się chwali, bo gierkę za niecałe dwadzieścia złotych zawsze można kupić. W dodatku jest zlokalizowana. Na tym jednak pozytywy się właściwie kończą.

miałbym nic przeciwko temu, gdyby nie było to trochę wbrew logice. Po mojemu – to dziwne, że w grze, która – jakby na to nie patrzeć – została w całości zlokalizowana, brakuje polskiej ligi. Przecież być może więcej ludzi nabyłoby gierę, w której jest też polska kopanina. W dodatku w grę znacznie ingerowano, czego najlepszym dowodem są reklamy, wśród których są loga CDP czy Extra Gry na bannerach stadionów. Więc w czym tkwił problem? Nazwiska piłkarzy też są przecież nieprawdziwe, więc można było z sufitu popisywać te kończące się na „-ski” i po problemie. Widać jednak, komu się nie chciało i lepiej było niemieckie reklamy w grze zastąpić polskimi, niż wyedytować polską ligę...

Ale to już było...

Po objęciu zespołu okazuje się, że czekają nas tradycyjne zadania menedżersko-trenerskie. Zajmujemy się i zespołem, i całą infrastrukturą. Do naszych zadań należy rozbudowa stadionu, kontrakty reklamowe, ustalenie ceny biletów czy też w przypadku długów wzięcie jakiegoś małego kredytu w banku. Poza tym zajmujemy się w grze także bardziej przyziemnymi sprawami, czyli trenowaniem kopaczy (ten element akurat nie jest zbyt rozbudowany), wysła-



o to, by ta gra miała trochę realizmu i wciągała. Tymczasem cała rozgrywka w Soccer Managerze ograniczała się do wystawienia składu, ustalenia taktyki, treningu, kliknięcia ikony „dalej”, obejrzeniu spotkania – i tak w kółko. Zero emocji podobnych do tych, jakie przeżywam, grając w CM. Realizm? Nie, to większość wyników to dzieło przypadku...



Paskudne piksele

Być może na negatywny odbiór gry wpływają animacje spotkań, które są koszmarnie. Banda słabo animowanych pikseli biega po boisku, które widzimy z izometrycznego ujęcia kamery. Przeszkadza to zresztą w oglądaniu i tak kiepskich animacji. Trudno się zorientować, jak daleko od bramki jest piłka, gdzie jest ostatni obrońca i czy będzie spalony, czy nie, czy piłka wpadnie do bramki, czy przeleci daleko od niej itd. Jedynie, za co można pochwalić grafików, to wygląd menuów i w miarę intuicyjny interfejs.

SM vs. CM?

W zasadzie (na upartego) znalazłem jedną rzecz, w której Soccer Manager przewyższa króla Championship IV. Mam na myśli cenę. Warto się zastanowić, czy wydać ponad 100 złotych na koszmarnie spolszczone CM, czy niecałe 20 na słabszy, ale również po polsku Soccer Manager. Wybór należy do was, ja wybrałem wyjście awaryjne, czyli gram w wersji angielskiej CM 4.



Polska, biało-czerwoni!

Gracz może przejąć kontrolę nad którymś z klubów w ośmiu ligach europejskich. Niestety, są to najsilniejsze ligi, więc rzecz oczywista – naszego piekietka brakuje. I nie

niem ich na obozy treningowe, transferami czy ustalaniem taktyki i składu. Wszystko to przerabialiśmy już w setkach innych menedżerów od co najmniej dziesięciu lat, czyli od czasu The Manager. Prawdę mówiąc, to nie chodzi już o oryginalność, ale

5

WYMAGANIA

Win: 9x, Me, 00, XP
Procesor: PII 300 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: nie

Producent: JoWood
Dystrybutor: CD-Projekt

⊕ cena
⊕ jest po polsku

⊖ słabutkie animacje meczy
⊖ brak polskiej ligi
⊖ brak prawdziwych nazwisk kopaczy
⊖ niewielkie zmiany w stosunku do poprzednika

GRYwalność

VIDEO 5
AUDIO 4

www.cdprojekt.info

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe

CD-R Hawk



Wypali? Na Pewno!

- ◆ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- ◆ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- ◆ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- ◆ doskonałe wyważenie
- ◆ 56 i 48-krotna prędkość nagrywania

Teraz

Hawk DVD-R!
Wypalisz **4.7GB**



DVD-R x1



DVD-R x2

Dyskietki
10 PCS



Jewel Box
10 Pack



Slim Case
10 Pack



Cake 50 CD-R



Cake 25 CD-R



Cake 10 CD-R



Multispeed 1-56x

CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność	700 Mb +0,1
Czas nagrywania	80 min
Srednica dysku	120 mm +0,1
Srednica otworu	15 mm
Grubość	1,2 mm
Srednica powierzchni nagrywania	44,7 mm - 118 mm
Materiał nośnika	poliwęglan
Warstwa zapisu	ftalocyanina
Warstwa odbłaskowa	srebro
Warstwa ochronna	lakier pochłaniający prom. UV
Procent odbicia	>65%

DVD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność	4,7 Gb
Czas nagrywania	120 min
Prędkość nagrywania	x1, x2
Zgodne ze spec.	DVD-R 2.0
Długość fali prom. lasera	650 nm
Srednica dysku	120 mm +0,1
Srednica otworu	15 mm
Grubość	1,2 mm +0,3/-0,06 mm
Format nagrywania:	Data (DVD-ROM), Video (DVD-Video), Audio (DVD-Audio)
Srednica powierzchni nagrywania	48mm 116 + 0,05 mm
Materiał nośnika	poliwęglan
Warstwa zapisu	ftalocyanina
Warstwa odbłaskowa	srebro
Warstwa ochronna	lakier pochłaniający promieniowanie UV
Procent odbicia	45-85%
Zywotność	100 lat
Kompatybilność	Pioneer, Toshiba, Sony, Teac i inne nagrywarki DVD-R/RW

**Szukaj w sklepach
na terenie całego kraju!**

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk” tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
dostawa w 24 godziny! Sklep internetowy: www.hawk.com.pl
Wylączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa,
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

Od 13 listopada



na
DVD i Video

GATUNEK: AKCJA/TPP

STAR WARS

Jedi Knight - Jedi Academy



gem

Dawno, dawno temu żyła sobie piękna księżniczka... Nie. Jeszcze raz. Za siedmioma górami, za siedzioma lasami... Hm, znów coś nie tak. Zaczne jeszcze raz. Dawno, dawno temu w odległej galaktyce (nareszcie!) żyła sobie istota myśląca imieniem Jaden...

Istota Jaden dorastała na planecie Coruscant w rodzinie, w której Moc Była Silna. Tak silna, że istota Jaden samodzielnie, bez pomocy żadnego formalnego treningu ani pomocy specjalistów, była w stanie skonstruować własny miecz świetlny. Wyjaśnić należy tym, co nie wiedzą, że czyn ten zwykły był uchodzić za finalny element treningu Jedi, a i wówczas nie wszyscy Padawani zaliczali go z marszu - i wielu kończyło szkolenie po poprawce. Dlatego też wieść o dokonaniu istoty Jaden obiegła szeroko jej świat i okolice. A jako że wszystko to działo się w dziesięć lat po bitwie nad... pod... obok Endoru, znów wolno było uznawać antyczną religię Jedi, niedługo potem do istoty Jaden przyszedł hologram od samego Mistrza Luke'a Skywalker'a. Ten, prócz gratulacji, miał dla istoty Jaden zaproszenie na Yavin 4 - na kurs w słynnej Jedi Academy - Praxeum.

Ten Jaden, ta Jaden

Wiedzieć wam jednak trzeba, drodzy mecenasie istoty Jaden, że nim dane wam będzie zająć miejsce w kosmicznym autobusie, zmuszeni będziecie wykazać się własną kreatywnością. Po raz pierwszy bowiem w historii serii Jedi Knight (a początki jej sięgają ery przedakceleratorowej!) zwolnieni zostaliśmy z obowiązku gry postacią narzuconą. Dotąd wcielaliśmy się w ludzi - najemnika/Jedi Kyle'a Katarna i przez chwilę, w *Mysteries of the Sith* - przyszłą panią Skywalker/Jedi, czyli Marę Jade.

W Jedi Academy, najmłodszym nabytku serii starwarsowych first person shooterów, jego autorzy, Raven Software, pozwolili nam samodzielnie stworzyć naszego pupila. I trzeba przyznać, że twórcy nie poprzestali na półśrodkach, gdyż do wyboru jest aż pięć ras (patrz: „Samiec czy kobieta?”) i łącznie setki kombinacji głów, tułowi, nóg, kolorów skóry i ozdób! Dzięki temu moja pierwsza Jaden była niemal naga błękitnoskórą twi'leczką (druga to odziana w czarny lateks samiczka zabrakła), Jaden Ala - ludzką blondynką (phi), a Jaden Huta - samcem kel-dorem (dziwny jest ten Hut...). Proces tworzenia nowego herosa świata Star Wars, zgodnie z założeniami jego nadzwyczajnej Mocy, uzupełniony jest konstruowaniem (na razie pojedynczego) miecza świetlnego. Tu, wybór jest wprawdzie mniejszy - 12 rękoleści i 5 kolorów „ostrza”, jednak i tak jest o czym opowiadać kumpłom.

Stacja Yavin 4, wysiadać!

Wróćmy jednak do naszej - a wiemy już, że to słodka twi'lecza - Jaden, która właśnie nawiązuje znajomość z... jak-mu-tam na pokładzie promu prującego przez kosmos w kierunku Akademii Jedi na Yavinie 4. Nie wiedzą jeszcze, że nie dotrą do niej bez przygód. Już nad powierzchnią planety silniki promu przestają działać i klasa zaliczy lądowanie awaryjne. Pech chce, że Jaden sparowana z jak-mu-tam zmuszona będzie przebijać się do miejsca zbiórki bez pomo-

Dwa czy podwójny?

Dokładnie raz w grze Jaden zyskuje szansę opanowania sztuki walki dwoma mieczami świetlnymi (myśli: Anakin Skywalker w trakcie walki z Hrabią Dooku w Ep. II)

Alternatywę stanowi lightstaff, czyli kij świetlny Darth Maula z Ep. I. Dodatkową atrakcją w przypadku tego drugiego jest możliwość stosowania kopnięć podczas walki.



Możliwe jest wreszcie nauczenie się trzeciego - czerwonego, stylu walki pojedynczym mieczem świetlnym, jednak - tak szczerze - kto chciałby się nim bawić, gdy do wyboru są powyższe?

cy nauczycieli i... Mocy. W tym też momencie rozpoczyna się jej wielka podróż X-Wingiem przez galaktykę, czytaj: edukacja Jedi pod baczным okiem naszego starego znajomego - Kyle'a K., zakończona naturalnie osiągnięciem stopnia mistrzowskiego w zaledwie może 20 godzin gry oraz standardowym ocaleniem (?) Złotej Galaktyki przed zagładą. Słowem: banał do kwadratu. Wybaczmy to jednak twórcom, bo nie takie rzeczy dzieją się w filmowych „Star Wars”...

Mocne moce

Jaden szybko okazuje się bardziej pojętym uczniem niż w swoim czasie jej nauczyciel. Mieczem świetlnym, jak już wiecie, dysponuje od pierwszych minut gry, pierwsze moce zaś, wciąż słabe i drżące, nabędzie już w trakcie treningu



stanowiącego drugi poziom kampanii single player. Z chwilą jego zaliczenia zaczyna się też prawdziwa gra. Podzielona jest ona na poziomy pogrupowane po pięć zadań (z których obowiązkowe są dowolne cztery) plus kilka tych dodatkowych obowiązkowych, które stanowią interwały pomiędzy tamtymi. Te ostatnie nie stanowią zarazem punkty kluczowe historii i to zwykle po ich ukończeniu Jaden awansuje na wyższy stopień hierarchii Jedi. Awans taki, prócz znaczenia honorowego, ma również efekt wymierny - wzrost stopnia opanowania mocy wspólnych. W takim momencie raz w grze otrzymasz możliwość opanowania sztuki operowania więcej niż jednym mieczem świetlnym (patrz: „Dwa czy podwójny?”), nieco później zaś szansę ostatecznego wyboru życiowej ścieżki.

Przyszły Jedi/Sith

Rozwój mocy wspólnych i obsługa miecza nie tłumaczy jednak, w jaki sposób Raven Software spełniło obietnicę możliwości zejścia z jedynej słusznej - jasnej - ścieżki Mocy. A odbywa się to... jednorazowo i sprowadza do decyzji - atakować/wyłączyć miecz. Niestety, cała reszta, m.in. „wykupowanie” zdolności za pojedyncze punkty doświadczenia - bonus za wykonywanie misji nieobowiązkowych, w ramach którego obok „jasnego” uzdrowienia, wchłaniania i innych istnieją „ciemne” - szat, błyskawice, duszenie czy kradzież energii życiowej lub sporadyczne oceny „orientacji w Mocy” - są jedynie miłym, acz nieznaczącym detalem. Faktem natomiast bezspornym jest, że wybór strony Mocy „aktywuje” odpowiednie - dobre lub złe - zakończenie gry.

Tatooine, Hoth, Coruscant

Założeniem Jedi Academy są podróże Jaden(-a) po najodleglejszych krańcach galaktyki, co - dziwny zbieg okoliczności - pozwoliło twórcom wykorzystać niemal dowolny typ „planety” i... udowodnić po raz kolejny, że Moc jest w Raven silna. Więcej nawet, dwie czy trzy mapy z tych istniejących w grze powinny się znaleźć na liście Top Ten poziomów niekonwencjonalnych - zaraz obok pierwszej mapy Unreala (bez broni) i gigantycznego pokoju z Sin. Pojawia się także możliwość skorzystania z pojazdów. Jednym razem jest to taun-taun - gatunek z Hoth, innym razem zaś - sprawdźcie sami. W tej sytuacji zdumiewającą niespodzianką jest standardowy, kwadratowy i mało zabawny poziom na rodzinnej planecie naszego protegowanego - Coruscant.

Raven Software raz jeszcze zdołało podtrzymać nadzieję na nadejście lepszych czasów interaktywnego Star Wars.

Samiec czy kobieta?

Bohater Jedi Academy może być przedstawicielem jednej z pięciu ras. Różnice pomiędzy nimi dotyczą wyłącznie wyglądu (całkowity antyryzizm), jednak... chyba przyjemniej gra się zaokrągloną twierdzą niż brodatym facetem. A może nie?

W każdym razie oto nasi kandydaci:

CZŁOWIEK KOBIETA ORAZ CZŁOWIEK MĘŻCZYZNA - przedstawiciele najliczniejszej rasy rozumnej w Galaktyce. W filmach „Star Wars” reprezentowani m.in. przez rodzeństwo Skywalkerów i ich tatusia, ale także Hana Solo, Lando Carlissiana czy Imperatora Palpatinę’a.



KEL DOR MĘŻCZYZNA - humanoid pochodzący z planety Dorin. Dziwna konstrukcja na twarzy to maska antylenowa (same oddychają niskotlenową mieszaniną gazów) plus gogle chroniące ich nadzwyczaj wrażliwe oczy. O tych ostatnich mówi się, że są szczególnie wrażliwe na Moc, jednak nie jesteśmy w stanie tego potwierdzić, bo w grze wrażliwość na Moc jest cechą wszystkich ras.



RODIANIN MĘŻCZYZNA - rasa zielonokorych tapirów z oczami muchy, lęgących się na planecie Rodia w systemie Tytusza. Dotąd kategoryzowani jednoznacznie jako żli (patrz: Greedo i duża część przeciwników w grach serii Jedi Knight), jednak od premiery Ep. I ukazywana jest ich druga - „ludzka”, twarz. Rodianinem był m.in. przyjaciel młodego Anakina - Wald, a w chwili obecnej także spora część Jadenów.



TWI'LEK KOBIETA - humanoidalna rasa obcych, pochodząca z planety Ryloth. Charakteryzuje się ona mackowatymi naraśniętymi na głowie - lekku, które (ponoć) zawierają dodatkowe systemy sensoryczne, co czyni z nich wyjątkowo czułe strefy erogenne. Jej przedstawiciele występują we wszystkich kolorach, także czarnym i białym. Dotąd ich głównym towarem eksportowym był majordomus Jabby - Bib Fortuna, i kilka tancerzek.



ZABRAK KOBIETA - rasa najpopularniejszego bodaj zło Star Wars - Dartha Maula. Wywodzi się ona z planety Iridonia, jednak bardzo wcześnie opanowała zdolność podróży międzygwiazdowych. Charakterystyczna jest dla tej rasy rogowa korona na głowie i tatuaże pokrywające całe ciało. Inną jej właściwością jest - ponoć, zwiększona odporność na ból, jednak w grze tego akurat nie uświadczymy...



Coruscant uczynił dla gry coś jeszcze: bezlitośnie obnażył słabości technologii stojącej za Jedi Knight - Jedi Academy, czyli starzejącego się Quake III Arena. W pozostałych przypadkach jednak gra może się

podobać - modele postaci są niezłe, tekstury wyraźne, a cieniowanie - choć odrobinę „kreskówkowe” - nadaje wszystkiemu głębi.

Miecze i... miecze

Broń w Jedi Academy stanowią miecze świetlne, kropka. Oprócz nich istnieje kilkanaście rodzajów najrozmaitszego typu oręża - od blasterów, a ściślej jego ciężkiej odmiany rozreklamowanej przez Hanę Solo, przez kuszę Wookiech po snajperkę, granatnik i wyrzutnię rakiet. Dodatkową grupę uzbrojenia stanowią granaty i miny, jednak... w gruncie rzeczy nie ma to kompletnie żadnego znaczenia - Jaden i tak walczy wyłącznie mieczem(-ami) świetlnym(-i). (Wyjątek stanowi poziom, w którym skazany(-a) jest na E-11 i Sk-9, jednak dzieje się to tylko w myśl zasady „jak się nie ma, co się lubi...”). Innym słowy: seria z first person shootera, jakim była u zarania własnych dziejów - w 1994 r., stała się third person slasherem. Zmiana ta zaszła w najzupełniej naturalny sposób - dlatego, że... po prostu mieczami walczy się najprzyjemniej! Zwłaszcza gdy w grę wchodzi komplety wyposażone w dwa ostrza i kiedy roi się od wzmożonych przeciwników.

No dalej, Sith, zrób mi radochę...

Przeciwników zaś dufnych w własną moc (lub Moc), a ustawiających się na drodze Jaden(-a) - liczyć należy w setki, jeśli nie tysiące. Prócz standardowego starwarsowego bestiarusza - czyli imperialnych rozmaitego typu i przeznaczenia oraz rodian, granów i

znanych już z Jedi Outcast weequayów, pojawiają się inne stwory - zarówno te egzystujące już gdzieś w Expanded Universe (np. noghri), jak i te stworzone specjalnie na potrzeby gry (np. zmutowany [cenzura]). Grywalności służy tu również przywołanie bezsprzecznych herosów Star Wars, w tym dwóch najtwardszych spośród twardych tego uniwersum, których miana jednakowoż z obawy przed zemstą ich samych nie odważy się tutaj przywołać.

UberSiege!

Ostatnim typem przeciwników, na jakich możesz „liczyć” w Jedi Academy, są... anioły-stróż innych Jaden(-ów) - ludzie. Tych naturalnie spotkasz jedynie w trybie multiplayer, jednak istnieją spore szanse, że to właśnie oni staną się po pewnym czasie jedynymi, których będziesz oglądać (nie oznacza to, że w multiplayeru grać można tylko ludźmi - przeciwnie: możesz grać sandmanem z czerwonym lightstaffem, jeśli taką masz wizję herosa Star Wars). To z kolei dzięki nowym trybom gry, a ściślej starwarsowemu Enemy Territory - tu nazwanemu Siege. To właśnie on przywrócił u mnie wiarę we własną Moc, utraconą gdy wpakowałem się na serwer, na którym ćwiczyli znajomi z Dark Brotherhood - i zostałem pocięty na plastery.

W Siege założono podział na dwa zespoły: na linii programowej Imperium-Rebelia, Sith-Jedi. Drużynom tym narzucono podział na klasy: żołnierz, medyk, spec od broni ciężkiej, Jedi. Wreszcie spuszczono graczy z łańcucha ze zróżnicowanymi zadaniami: zdobyć/obronić most, baterię dział jonowych, punkt dowodzenia. W chwili gdy piszę te słowa, ludzie dopiero uczą się tego, jak poprawnie grać. Zapewne jednak nim się zdążymy obejrzeć, powstaną pierwsze klany Jedi specjalizujących się w oblężeniach. Warto też dodać, że w multiplayeru pomaga w tym cały zestaw narzędzi usprawniających rozgrywkę - w tym komend i plebiscytów-głosowań.

Moc jest z nami, Jadenami!

Nie da się ukryć - w gruncie rzeczy Jedi Academy to nic więcej niż nowe misje, nowe ruchy postaci i kilka ogólnych szlifów mających na celu wyćśnięcie ostatnich soków z technologii. Jako całość gra jest zdecydowanie ciekawsza niż Jedi Outcast. Nic dziwnego - dysponując już sprawdzoną technologią Raven mogło skoncentrować się na zawartości i... uczyniło to ze znakomitym skutkiem. Słowem, Raven ponownie sprostало pokładanym w nim nadziejom i... teraz czas na was! Wykażcie się Mocą, Jadeni różnych ras, maści i ubiorów! Galaktyka znów w niebezpieczeństwie!



Mobilna miotłotka do kurzu. Poręczna.

8

WYMAGANIA

Win 98/Mc/2000/XP
Procesor: P 500 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Raven Software/
LucasArts
Dystrybutor: LEM

- 5 ras, 6 wyborów!
- dwa lub podwojnie!
- wyjątkowe mapy single player!
- UberSiege!

Coruscant

GRYwalność

VIDEO 7
AUDIO 8

www.jediacademy.com

DŁUGO OCZEKIWANA. NAJNOWSZA CZĘŚĆ LEGENDARNEJ SERII STRATEGICZNEJ Z PYRO STUDIOS

Thomas Hancock „Fireman”

Rene Duchamp „Frenchy”

James Blackwood „Fins”

Jack „Butcher” O'Hara

Paul Toledo „Lupin”

Sir Francis T. Woolridge „Duke”

SAPER

SZPIEG

PŁETWONUREK

ZIELONY BERET

ZŁODZIEJ

SNAJPER

COMMANDOS 3

K I E R U N E K B E R L I N

Play 3/2003

Niezwykły multiplayer, więcej strzelania,
dynamiczny scenariusz...

GameStar 2/2003

Najnowsza część Commandosa zaoferuje Ci więcej akcji niż
poprzedniczki — deathmatch w trybie gry wieloosobowej,
czy rozgrywkę według zasad capture the flag.
Jednocześnie utrzymuje swą legendarną grywalność...



COMMANDOS 3: KIERUNEK BERLIN © Pyro Studios si 2003. Wydawca Eidos 2003.

Tytuł Commandos 3: Kierunek Berlin jest zastrzeżonym znakiem towarowym Pyro Studios. Si. Nazwa i znak graficzny Eidos jest znakiem towarowym grupy Eidos. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wydawca gry w Polsce: CENEGA Poland Sp. z o.o.

GATUNEK: **STRATEGIA**

Od kilku już lat Republic: Revolution jest grą, której zapowiedzi intrygują i fascynują wielbicieli strategii. Od początku było wiadomo, że jest to projekt bardzo ambitny, w założeniach całkowicie nowatorski i rewolucyjny, jak sam jego tytuł. Po trwającym ponad 6 lat okresie produkcji dostaliśmy wreszcie recenzowalną wersję tej tak oczekiwanej gry. Czy warto było czekać?

REPUBLIC

THE REVOLUTION

■ **Constanty Foch**

Trudno oddzielić końcową wersję Republic: Revolution od tego, co zapowiedzieli twórcy gry. Niestety, w stosunku do obietnic gra wyraźnie rozczarowuje. Jeśli nawet można mówić w jej przypadku o rewolucji, to w rękawiczkach i bez rozlewu krwi (konkurencji). Z drugiej jednak strony, gdyby taka gra jak Republic: Revolution pojawiła się znikąd, bez wcześniejszych przecieków i obietnic, zrobiłaby

na mnie najprawdopodobniej bardzo duże wrażenie. Jaka więc jest to gra?

Vendetta po rosyjsku

Nieoczekiwanie – przynajmniej dla mnie, jakoś przeoczyłem ten aspekt wcześniejszych informacji, udostępnianych przez twórców gry – całość Republiki spina epicka, aczkolwiek niezbyt realistyczna, fabuła. Główny bohater gry, z góry narzucony graczowi, to młody mężczyzna po przejściach. W dzieciństwie był świadkiem porwania i brutalnego mordu dokonanego na jego rodzicach przez siepaczy Wasilija Karasowa, ambitnego szefa służb specjalnych, który wspinał się właśnie po szczeblach władzy, korzystając z rozpadu republik radzieckich. Wkrótce po tych dramatycznych wydarzeniach Karasov staje na czele republiki, a nasz bohater zaszywa się w ukryciu z jedną myślą – zemścić się.

Powiedz mi kim jesteś?

Okres dojrzewania bohatera, wykorzystany został przez programistów z Elixir Studios całkiem sprytnie jako czas, w którym kształtuje się jego osobowość. Na początku gry musisz więc odpowiedzieć



■ Zamiast samouczka kilka statycznych obrazków z opisem funkcji.

na dziesięć pytań – z czterema możliwymi odpowiedziami. Wybory, jakich tutaj dokonasz, określają charakter twojej postaci, jej słabe i mocne strony (parametry Status, Control, Charisma i Presence), światopogląd polityczny (o tym więcej później). Taki system doskonale sprawdza się już od lat w serii Ultimy, w Republic jednak traci on na tym, że pytania, które dostajesz, są zawsze takie same, nie ma więc mowy o jakiejś nieprzewidywalności, różnicowaniu charakteru bohatera. Jeśli przy każdej rozgrywce odpowiesz tak samo, dostaniesz tę samą postać, jeśli kilka razy zaczniesz grę od początku, będziesz wiedział, jakie odpowiedzi mają na nią wpływ. Tak naprawdę jest to tylko formalność, której wpływ na właściwą rozgrywkę jest niewielki. Szkoda...

Trzy wymiary Novistrany

To, co w zapowiedziach gry robiło największe wrażenie, to wykreowana przez jej twórców wizja wielkiego państwa, w całości przedstawionego w grafice trójwymiarowej, którego dowolne miejsce można w każdej chwili zobaczyć. Tak jednak nie jest. Gra jest podzielona na etapy czy też rozdziały, które dzieją się w trzech różnych miastach Novistrany (Ekaterina, Pugachev i Berezina).



Nie ma więc całego państwa, a jedynie miasta. To już nie robi takiego wrażenia, bo trójwymiarowa grafika w Republice nie jest wcale bardzo szczegółowa, a całe miasta w 3D widzieliśmy już chociażby w GTA czy nawet w niedawnych ścigalkach, takich jak Midnight Club II i Starsky & Hutch. Ponadto, chociaż rzeczywiście w każdym momencie możesz zajrzeć wszędzie, możliwości operowania kamerą są ograniczone, nie możecie więc spodziewać się efektownych zbliżeń (a pamiętacie tego screena z zapowiedzi z kwiatkiem na balkonie?). Całkowicie pozbawia znaczenia trójwymiarową grafikę gry fakt, że 95% czasu spędzonego przed monitorem poświęcisz na wydawanie rozkazów swoim ludziom na prostej, dwuwymiarowej mapie. Gdzieś tam pod nią cały czas gotowy czai się ten trójwymiarowy świat, ta wirtualna Novistrana, ale w rzeczywistości nie ma potrzeby, żeby tam zaglądać. A nawet kiedy jest, komputer sam ci o tym przypomina i przenosi na miejsce ważnych zdarzeń...

tycznie turowej mechanice rozgrywki. Czas płynie w Novistranie cały czas, godzina w świecie gry trwa około trzydziestu sekund czasu rzeczywistego. Ten upływ czasu służy jednak tylko temu, byś nie zastanawiał się zbyt długo nad kolejnymi posunięciami, i aby gra nabrała dynamiki. Chodzi o to, że "novistranne" godziny składają się na trzy pory dnia, czyli rano (od 6.00 do 13.59), popołudnie (od 14.00 do 21.59) i noc (od 22.00 do 5.59). Polecenia, które wydajesz podwładnym, zajmują zawsze co najmniej jedną porę dnia i nie ma znaczenia, czy dyspozycje wydasz np. kilka minut czy kilka godzin przed rozpoczęciem poranka – twoi ludzie i tak zabiorą się za robotę od szóstej rano. Niby więc postacie przemieszczają się po mapie miast w czasie rzeczywistym, możesz obserwować jak chodzą ulicami, ale gdyby grę podzielić po prostu na tury i zrezygnować z tego ciągłego upływu czasu, nic by się nie zmieniło. No, może tylko (tylko?!?) gra sprzedałaby się gorzej, bo jest duża rzesza graczy,

Republic to gra złożona, kompleksowo traktująca sprawy związane z polityką w kraju, w którym o demokrację trzeba walczyć wszystkimi dostępnymi środkami. Szkoda, że przez większą część czasu spędzonego przed monitorem masz wrażenie, jakby Republikę wcisnęto szybko i na siłę w wąski kaftan, uniemożliwiający jej rozwinięcie skrzydeł.

Czas płynie w turach

Tajemnicą przez długi czas było też to, jak dokładnie będzie się w Republicę grało. Okazuje się, że jest to gra stosunkowo tradycyjna, oparta na prostej, prak-

6
10

A national holiday marks Karasov's Birthday. The town mayor is putting on a high profile party with the most important and influential people in the area invited. How do you conduct yourself at the party?

a) After researching everything you can about the guests, you spend the night schmoozing and making contacts

b) Locate all the valuables in the house in readiness for your associates to pay the mayor another visit at less sociable hours

c) Impress the guests with a powerful and loud rhetoric, promising to improve the economy

Power Screen

Free People of Liberty Hut League	284	100	150	80
Four Church of Motherhood Abram Harwood	270	100	150	80
Union of Socialist Workers Victor Kozak	242	100	150	80
Democratic New Order Robert Karasov	238	100	150	80
The Population Control Freedom Party	220	100	150	80

ktorzy na brzmienie słów „strategia turowa” uciekają czym prędzej do domu i w panice odpalają Warcrafta, by zapomnieć o tym koszmarze.

Ulotki, wiecie, pałki

To, w czym obietnice twórców gry spełniają się w pełni, to liczba działań, jakie możesz wykorzystywać w walce o władzę. Grę zaczynasz sam, pierwsze działania twojej postaci będą więc polegały na rozeznaniu terenu i zwerbowaniu współpracowników. Potem otwierają się kolejne opcje, dziesiątki sposobów wpływania na opinię publiczną, zdobywania przeciwności tłumów, zastraszania przeciwników, walki z wrogami. To bogactwo robi naprawdę onieśmielające wrażenie – na początku jest jeszcze w miarę spokojnie, ograniczasz się do

rozwiązania plakatów, spotkań z wyborcami, rozdawania ulotek atakujących konkurencję, ewentualnie prób dyskredytacji przywódców innych partii w mediach. Wykonywanie tych czynności z sukcesem zwiększa doświadczenie twojej postaci i jej współpracowników, a wraz z nim dostęp do coraz bardziej wyszukanych i przebiegłych operacji. Kiedy więc dojdziecie do pobic i wymuszeń, zrozumiecie, dlaczego nie tylko w Polsce porządni obywatele uważają polityków za złodziei i oszustów gotowych zrobić wszystko dla zdobycia i utrzymania władzy. Oczywiście to, co robisz, robisz w grze w dobrej wierze (przynajmniej fabuła obsadza cię w roli tego dobrego), ale niektóre z podejmowanych działań są naprawdę moralnie dwuznaczne.

Niestety, podobnie jak i trójwymiarowa grafika, tak i to bogactwo potencjalnych



działań jest trochę zmarnowane, Republika jest bowiem grą bardzo liniową. Nie walczysz o władzę (i zemstę) zupełnie dowolnie, tak jak chcesz. Wręcz przeciwnie, fabuła stawia przed tobą jasno określone cele cząstkowe (np. uwolnienie uwięzionego dysydenta, „rozwiązanie” kwestii niewygodnego dziennikarza), które musisz wykonywać, by popchnąć ją do przodu. Trudno zrozumieć taką decyzję programistów – to tak, jakby silnik od Mercedesa (moc opcji, różnorodność działań pozwalających uzyskać oczekiwane efekty) wstawiać do Malucha (ustawione jeden po drugim zadania, jedna ścieżka prowadząca do finału).

Sims mówi po rosyjsku

Akcje, zlecane twoim podopiecznym, wykonywane są w czasie rzeczywistym, w trójwymiarowym środowisku gry. Możesz je obserwować, ale frajda z tego jest niewielka – nie dość, że większość działań (np. rozdawanie ulotek) wygląda mało interesująco (ot jakiś facet podchodzi do przechodniów na ulicy), to jeszcze animacja postaci jest wyjątkowo koślawą i mało realistyczną (dwie osoby, które mają się spotkać, potrafią krążyć w odległości metra od siebie przez dłuższą chwilę, zanim znajdą ścieżkę prowadzącą do spotkania). Te trójwymiarowe animacje



traktacje rozpoczynają się fazą wstępną, w której masz 30 sekund na przydzielenie dostępnych „punktów dyskusji” do czterech różnych argumentów. Ilość punktów, jakimi dysponujesz na początku, zależy od współczynników twojej postaci oraz jej umiejętności. Po fazie wstępnej zaczynają się właściwe pertraktacje, składające się z ośmiu wymian argumentów, z których każda warta jest od 5 do 20 punktów. W każdej wymianie zarówno ty, jak i komputer wysuwacie jeden z wybranych przez siebie argumentów. Jeśli twój jest akurat mocniejszy, zbierasz punkty przeciwnikom na daną wymianę zdań. Pierwsze cztery wymiany to

reprezentowane przez twoją frakcję zależą od podejmowanych przez twoich zwolenników działań – np. wielokrotnie korzystając z opcji Canvass (agitacja wyborcza w domach mieszkańców), wykorzystując punkty Influence, przesuwasz swoje ugrupowanie bliżej ideologii partej o polityczny dialog i korzystanie z pokojowych środków walki o władzę.

Novlstrana ma kłopoty

System elementów wzajemnie wpływających na efekty twoich działań i akcje podejmowane przez przeciwników jest jeszcze bardziej rozszerzony o drobniejsze, nie



gra w ciemno, nie wiesz jak swoje „punkty dyskusji” rozlokować komputer, kolejne cztery to już gra bardziej świadoma, ale nadal nie pozbawiona dreszczyka niepewności. Jeśli w trakcie całych pertraktacji zdobędziesz odpowiednią liczbę punktów, twój rozmówca daje się przekonać do współpracy. Jeżeli nie, odrzuca twoje argumenty, a próba namówienia go do wspólnych działań później może być jeszcze trudniejsza, szczególnie że za pierwszym razem poszło ci naprawdę źle.

Światopogląd przemocy

Ważnym dla gry aspektem, którego jeszcze nie poruszyłem, jest zależność, jaka występuje w grze pomiędzy Siłą (Force), Bogactwem (Wealth) i Wpływem politycznym (Influence). Akcje zlecane podwładnym „kosztują”, a „płacisz” za nie wydając właśnie punkty Force, Wealth lub Influence. Punkty zdobywasz kontrolując (czyli zdobywając w nich przewagę zwolenników) poszczególne sektory miasta, które generują różnego rodzaju punkty – dzielnica z posterunkiem policji daje punkty Force, dzielnica bankowa generuje punkty Wealth, a centrum z ratuszem dodaje ci punkty Influence. Dodatkowo działania oparte np. na sile są ekstraskuteczne w dzielnicach czy w stosunku do postaci, w których dominuje ideologia oparta o Influence, ale są praktycznie nieskuteczne w przypadku ludzi i miejsc związanych z ideologią Wealth. Idąc dalej, o ile światopogląd występujących w grze postaci nie zmienia się, to już idee

wpływające na ostateczną ocenę gry, dodatki. Wystarczy napisać, że Republic to gra złożona, kompleksowo traktująca sprawy związane z polityką w kraju, w którym o demokrację trzeba walczyć wszytkimi dostępnymi środkami. Szkoda, że przez większą część czasu spędzonego przed monitorem masz wrażenie, jakby Republikę wciśnięto szybko i na siłę w wąski kaftan, uniemożliwiając jej rozwinięcie skrzydeł – brak np. trybu swobodnej gry, bez narzuconych celów, czyli czegoś, co w produkcjach tego typu jest oczekiwanym przez graczy standardem! Do minusów dochodzą także duże wymagania sprzętowe (szczególnie jeśli gra ma znośnie wyglądać), niezbyt czytelna mapa, najważniejsze narzędzie, jakim posługuje się gracz (bywa, że przesuwające się po niej postacie zastępują np. rozkład sił w danej dzielnicy), niewygodny i niekonsekwentny interfejs oraz brak samouczka, co przy grze tak złożonej, interfejsie tak mało intuicyjnym i instrukcją tak chaotyczną jest po prostu zbrodnią. Szkoda, bo pod tymi niedoróbkami kryje się naprawdę niezła gra strategiczna, która, co prawda, ostatecznie nie jest zapowiadaną rewolucją (miałem już wcześniej podobne gry – np. Super Power, Ruthless.Com), ale na pewno oferuje zabawę o poważnym, złożonym charakterze, jakiej chyba ostatnio wielu graczom brakowało. Z tego względu jednocześnie polecam i ostrzegam – i mam nadzieję, że po grę sięgną tylko ci, którzy z pełną świadomością będą chcieli w nią zagrać.

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Processor: PII 800 MHz
RAM: 512 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Elixir
Dystrybutor: Cenega

- ⊕ rozbudowana symulacja polityki
- ⊕ duża liczba możliwych do podjęcia akcji
- ⊕ świetna klasyczna muzyka

- ⊖ nadmierna liniowość
- ⊖ duże wymagania sprzętowe
- ⊖ niewygodny interfejs



www.republictherevolution.com

przypominają nieco stylem wykonania The Sims, z przesadną gestykulacją i dziwacznym językiem, który przypomina mamrotanie, tyle tylko, że w rosyjskiej wersji. Działaniom podwładnych warto przyglądać się tylko w pewnych sytuacjach, w których masz wpływ na to, jaki efekt będzie miała dana akcja. Takie momenty występują w grze w dwóch rodzajach. W pierwszym przesuwasz podczas trwania akcji suwak, określający np. rodzaj wykorzystywanych podczas publicznych przemówień argumentów (dokładniej czy odwołujesz się bardziej do rozumu, czy do uczuć). W drugim twój wpływ na akcję jest dużo większy, a występuje on wtedy, kiedy chcesz kluczową postać przekonać do swoich racji.

W poszukiwaniu konsensusu

Takie działanie otwiera minigierkę, tak naprawdę zupełnie niepotrzebnie zrealizowaną w 3D, która jednak mimo prostych zasad wymaga sprytu i główkowania. Takie per-



BLITZKRIEG

NAJLEPSZA OBRONA JEST ATAK

SIMHQ.COM

NAJLEPSZA GRA STRATEGICZNA NA E3 2002

WARGAMER.COM

NAJLEPSZA TAKTYCZNA STRATEGIA
CZASU RZECZYWISTEGO NA E3 2003

CD ACTION, 5/2003, OCENA 9/10

„Na Waszym miejscu nie zastanawiałbym się dłużej, tylko leciał kupować grę. Jest - moim zdaniem - najlepszą w swojej klasie. Trzeba zagrać.”

GRY KOMPUTEROWE, 8/2003

„Doskonała gra dla Fanów Sudden Strike!”

KOMPUTER ŚWIAT GRY, 7/2003

„Obrona Tobruku, ciężkie walki o Stalingrad i o Berlin, dobra inteligencja przeciwników, realistyczna siła broni. Szykuje się duży przebój. Blitzkrieg - szybka wojna to dobra wojna!”

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH, 6/2003

„Wśród innych RTS-ów „Blitzkrieg” wyróżnia się liczbą występujących jednostek, których jest tutaj ponad 200 rodzajów. Walce towarzysząc efektywne eksplozje pocisków, czołgi rozlatują się na kawałki, widać serie broni maszynowej, żołnierzy rzucających granaty...”



ROZPOCZNIJ ATAK

Szybko i dynamicznie! W Blitzkrieg masz szansę wykazać się zdolnościami taktycznymi w najbardziej dramatycznych bitwach drugiej wojny światowej.

- Wspaniała strategia czasu rzeczywistego.
- 3 interesujące kampanie z ponad 20 misjami.
- Wszystkie bitwy drugiej wojny światowej (Afryka, Rosja i Europa) wierne realiom historycznym.
- Gigantyczne jednostki - m.in. pociągi i artyleria nadbrzeżna.

- Ponad 200 typów pojazdów i sprzętu - realistycznie odtworzonych w pełnych trzech wymiarach, z odpowiednimi parametrami pancerza.
- Możliwość usprawniania swojej armii w misjach dodatkowych.
- Profesjonalna, polska wersja językowa.

Dajemy Ci wybór. Szukaj w sklepach dwóch wersji gry - tańszej bez dodatków lub Limitowanej Edycji Kolekcjonerskiej.



WWW.CDV.DE
WWW.CENEGA.PL
WWW.CDV-BLITZKRIEG.COM

Wydawca w Polsce:



GATUNEK: WYŚCIGI

MALUCH Racer

■ Czarny Iwan

W Polsce jest kultowym samochodem. Niegdyś synonim auta rodzinnego, obecnie podstawowy sprzęt kaskaderski młodzieży. Pojazd uniwersalny z racji prostej konstrukcji jednostki napędowej i zwartej budowy puszkatowego nadwozia. Auto małowrażliwe – podobno są modele, które palą mniej od ciężarówek. Doskonała wentylacja wnętrza i niski, miły w dotyku sufit, który z każdej fryzury zrobi szczytówkę. Mowa oczywiście o małym fiacie 126p!



Demony szybkości w akcji.



3

WYMAGANIA
Win: 98/Me/2000/XP
Procesor: PII 350
RAM: 64 MB
Akcelerator: jakikolwiek
Producent: PLAY
Dystrybutor: PLAY

reinkarnacja polskiego przeboju motoryzacyjnego
niewielkie wymagania sprzętowe

◊ słaba fizyka
◊ muza
◊ brak multi
◊ mało opcji, trybów itd.

GRYwalność
VIDEO 3
AUDIO 2

www.play.com.pl

Charakterystyczny jazgot silnika i niepowtarzalna sylwetka będą się wam teraz kojarzyć nie tylko z wizją rozwoju i końcem polskiego przemysłu samochodowego, ale również z szalonymi wyścigami. Dzięki twórczej pasji i umiłowaniu fiacika przez zespół developerski Play możemy zasiąść do szalonych wyścigów maluchów.

Gra jest prosta jak konstrukcja cepa. Po obejrzeniu intra, w którym widzimy dwa ścigające się ulicami miasteczka podrasowane bolidy, od razu trafiamy do prostego menu. Do dyspozycji gracza oddano dwa tryby gry, sześć modeli maluchów i tyle tras (w wersji deluxe gry dodatkowo jedna trasa i bonusowy samochód - Mini Morris). Oczywiście aby zjechać przed blok tuningowanym modelem, nie wystarczy wystawić łokieć za okno i podziwiać widoki. Początkowo gracz dostaje do dyspozycji model podstawowy - aby zdobyć kolejne, trzeba wygrać wyścig. Przeciwników jest nieodmiennie trzech - szkoda, że tylko tyle fiacików dopuszczono tu do rajdu.

Kto jeździł maluchem - ten wie, że przy prędkości powyżej 80 km/h istnieje ryzyko utraty wszystkich plomb w zębach. W Maluch Racerze takich specyficznych dla tego auta wrażeń po prostu nie ma. Wozy suną jak kostka masła po rozgrzanej patelni - zatem o realizmie jazdy możecie zapomnieć. Inny efekt to szepianie się aut na zakrętach. Musi to być jakiś bug, bo normalnie przy zderzeniu auta odbijają się przecież od siebie jak dwie bile. Oczywiście systemu uszkodzeń w Maluch Racerze nie uświadczymy - wiadomo przecież, że to auta niemal niezniszczalne. Jeśli myślicie, że fajno będzie kupić jakiś gadżet w rodzaju płyty kompaktowej na lusterko wsteczne lub bajerankie owiewki, muszę was rozczarować. Podrasowane i ulepszone maluchy w grze są, ale dostajemy już gotowe pojazdy i nie uświadczycie tu opcji rozbudowy, tuningu samochodu, wyboru kierowcy ani żadnego innego trybiku. Jedyną radością jest wybór wyścigu lub treningu (to właściwie to samo) czy trasy. Niewiele? Jak kot napłakał!

Trasy jakie są, każdy widzi. Bieda, panie, bieda! Jest warszawska Starówka wieś, małe miasto, parking, osiedle mieszkaniowe. Wygląd tych lokacji wykazuje poziom Carmageddonu (pierwszej części) i to tylko wówczas, jeśli postaracie się o wyrozumiatość dla Maluch Racera. Domy to niechlujnie wykonane kwadraty z byle jak nałożonymi teksturami. Publiczność - wiadomo - płaskie jak naleśniki sylwetki, które przy zmianie ujęcia kamery ledwo nadążają, by odwrócić się „piękniejszą” stroną w kierunku gracza. Oczywiście nie zabrakło też masy urozmaicających wyścig bugów - ot, choćby podczas przejazdu przez tunel, gdy kamera ukazuje widok, ale z zewnątrz. Co się dzieje w środku, może i zobaczymy, ale gwarancji na to nikt nie daje. Podobnie miło wspominać chwilę, kiedy mój fiacik walił z całym impetem w lampę lub jakąś zabłąkaną ławkę. Co się wówczas działo? Ano, przeszkoda po prostu zniknęła! I oto chodź, po co mają nam psuć widok jakieś połamane słupy oświetleniowe.

Kultowy pojazd i godny następcy wozu drabiniastego oraz starej szkapy. Teraz w wersji sportowej i na superszybkich wiejskich drogach. Sprawdź go sami!

Maluch Racer prezentuje się tak jak socjalistyczna rzeczywistość. Siernieżnie - trochę strasznie, trochę śmiesznie. Słaba grywalność, podobne grafika i fizyka. Ubogie menu, przeciętne dźwięki i podkład muzyczny. Jak można ocenić coś takiego?

Postaram się jednak być wyrozumiały, a to przez wzgląd na miliony szczęśliwych posiadaczy maluszka. Panowie z Play postanowili uhonorować żywą legendę, a że niezbyt im się to udało - to pech. Mimo wszystko chwilę zawsze można pograć w Maluch Racera, po prostu dla śmiechu. Czy warto wydawać gotówkę dla pięciu minut rozrywki? Na to odpowiedzieć już sobie sami, moi drodzy.



Publiczność rozjechała wczesniej walec drogowy.



Uwaga! Piłany kierowca!



Ubogie trasy, nieciekawe sceny. Zbyt wiernie oddano polską szarą rzeczywistość. :)



KIEDY MOŻNA DOCENIĆ MALUCHA?

- Podczas jazdy na tylnym siedzeniu z siostrą kolegi.

DLACZEGO W MALUCHACH NIE MONTUJĄ WYCISZACZY?

- Bo przy wsiadaniu zatyka się uszy kolanami.

DLACZEGO W MALUCHACH NIE MONTOWANO (PRZED LATY) PASÓW BEZPIECZEŃSTWA?

- Bo podczas jazdy człowiek wyglądał jak z plecakiem na plecach.

SUPER gry w SUPER cenie a do tego jeszcze SUPER NAGRODY, które sam wybierasz!



Przed Tobą zupełnie nowa seria gier – **Premierowe Tanie Granie (PTG)**.

Takim hasłem oznaczone są nowe, premierowe gry – wszystkie w pełnej polskiej wersji językowej, które możesz kupić w wyjątkowo atrakcyjnej cenie 59,90 zł.

Pierwszymi tytułami których już możesz szukać w sklepach są: *Echelon Wojownicy Wiatru*, *Mars – Bunt Robotów*, *Operacja Pustynny Grom*, *Julius Verne: Sekret Nautilusa* oraz *RC Cars*. Wkrótce dołączą do nich kolejne atrakcyjne pozycje...

PTG to nie tylko BARDZO DOBRA gra w okazji cenie, ale także możliwość otrzymania atrakcyjnych nagród.

Jeżeli kupisz **dwa tytuły** z tej serii, otrzymasz **myszkę komputerową**.

Po zakupie **trzech tytułów** dostaniesz od nas **klawiaturę do komputera**.

Kupując **cztery gry** z serii PTG zostaniesz posiadaczem **joypada**.



BARBARIAN'S BLADE

KAAN

Eld

Mangowy Conan Barbarzyńca? Niektórzy twórcy gier chyba wspomagają swoje chore umysły niedozwolonymi środkami pobudzającymi. Któżby przy zdrowych zmysłach wpadł na tak zwariowany pomysł?

Każdy o tym wie - ja nie nawidzę mangi!!! A jednak ktoś chyba nie w pełni tego świadomy podsunął mi Kaana. Nic to, po chwili ostygłem do tego stopnia, że zainstalowałem grę. I najgorzej na tym nie wyszedłem, choć swoje wycierpiałem.

Skośnooki barbarzyńca

Bohaterem tej nawałanki w TPP jest niejaki Kaan. Facet ów staje się bohaterem, gdy miasto Asaquan zostaje zaatakowane przez wojska Tothum Siptet. Królowa Xithanna prosi o pomoc właśnie Kaana i tak rozpoczyna się nasza misja. Trudno tak naprawdę powiedzieć, gdzie jest ten tajemniczy Asaquan. Bohater ma wielkie gęby i mangowe rysy twarzy oraz taką fryzurę, choć ubiór (a raczej brak takowego) i muskulaturę Arnolda Conana Szwarzenegera. Przeciwnicy są najwyraźniej wypadkową samurajów i średniowiecznych rycerzy, a architektura też jednoznacznie nie opowiada się za średniowieczem i Japonią. Może dlatego ta gra tak mocno mnie nie raz?

Siekiera go!

No dobra, jako się rzekło, do czynienia mamy z typową trójwymiarową nawałanką w 3D. Z uwagi na posturę bohatera, najlepszym porównaniem tej gry z inną będzie to z Grouchem. Kaan po prostu łązi, pokonuje kolejnych przeciwników, zbiera przeróżne przedmioty... W tej kwestii nic nowatorskiego nie ma. O! radosna napażanka z kilkoma fajnymi combosami i atakami specjalnymi, paroma interesującymi narzędziami zbrodni i sporą liczbą mięsa armatniego. Ach, zapomniałbym o bosach, którzy oczywiście również występują tu co jakiś czas.

Arsenał Kaana to różne typy broni białej - jest i olbrzymi miecz, jest także topór oraz coś, co chyba możemy nazwać młotem. Do osłony przed ciosami służą natomiast tarcza oraz zbroja. Wspomniane tarcze zdobywamy poprzez walkę na specjalnych arenach, do których dostęp mamy po uzbieraniu odpowiedniej ilości odznak klanu. Taka tarcza to bonus w postaci np. Skoku Tygrysa czy Skoku Orła. Poza tym Kaan może stosować bardzo proste uniki lub też korzystać ze swoich umiejętności sprinterskich.

Wrogów ci u nas dostatek

Jak wspomniałem, trzon armii Tothum Siptet stanowią ni to rycerze, ni samuraje, ale oprócz nich jest cała armia innych brzydactw pokroju szkieletów, duchów, czarodziejów, żarłoczych kwiatków i lataleń. Choć większość z nich jest podatna na ciosy, jednak w trakcie walki potrafią się osłaniać i skutecznie

odgryzać. Taki czarodziej potrafi nawet zamrozić, spalić lub zatruć Kaana. Czy warto jeszcze o czymś napisać, jeśli chodzi o rozgrywkę? Chyba nie - każdy, kto grał chociażby w Groucha, wie, czego się spodziewać.

Miasto jak miasto

Wizualnie Kaan wygląda całkiem nieźle, aczkolwiek - jak się zdaje - kosztem prędkości gry. Tak, niestety gra lubi potwornie zwalniać w rozdzielczości 1024 x 768. I nie chodzi tu o bullet time - che, che. Dzieje się to oczywiście w chwilach najmniej pożądanych, czyli gdy np. walczymy z trzema przeciwnikami naraz albo przed czymś uciekamy. Szkoda, że jakoś nie udało się autorom zoptymalizować kodu, bo teraz mamy ładną grafikę, fajne animacje i zgrzytający z wysiłku komputer.

Skoro już tak narzekam, wspomnę również o rzeczy, jaka najmniej mi się podoba w grafice. Menu są zwyczajnie obrzydliwe, a cut-scenki nudne jak flaki z olejem. Dobre wrażenie natomiast pozostawiają lokacje. W większości przypadków poziomy (jest ich w sumie siedemnaście) zostały umieszczone w miastach, jednak zdarzają się także lokacje w górach. Chyba najlepiej wypadają animacje postaci - Kaan dość ciekawie się porusza.

Muzyka z kolei to chyba najgłupszy punkt gry - i każdy dojdzie do takiego samego wniosku jak ja, mianowicie, że brzmi ona nad wyraz amatorsko. Raz, że autor nie bardzo znał się na rzeczy, dwa - używał chyba do tego Atari ST, bo jakość jest mierna.

Bohater niepotrzebny

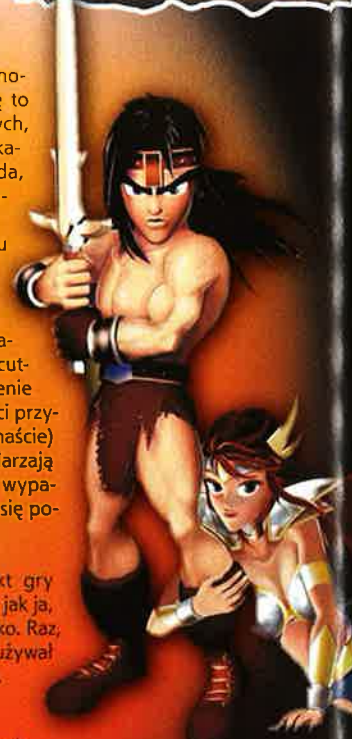
Cóż, być może wielbicielom mangi i radosnych nawałanek Kaan przypadnie do gustu, ale mnie raczej tak średnio. Dużo lepsza byłaby to gra, gdyby ktoś coś zrobił, aby szybciej działała. A tak to niestety mamy do czynienia z kolejną grą, która pewnie świetnie sprawdza się na konsoli, a na blaskaku nie bardzo. Aha, czy wspominałem, że chorobilnie nienawidzę mangi?



Bij, zabij!



Dwóch na jednego to...



6

WYMAGANIA
Win. 98/Me/00/XP
Procesor: PII 400 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Silverback
Dystrybutor: DreamCatcher

miłutka
niezobowiązująca
nawałanka

bohater jest mangowy
ależ, to już wszystko
było
słaba muzyka
szybkość gry
szwankuje

GRYWALNOŚĆ
VIDEO 6
AUDIO 7
3

www.ekosystem.com/Kaan/Kaan.htm



To się nazywa udany combo!



Kaan wyrąba sobie przejście przez most.



Szkoda, że bohater jest podatny na płonienie.

DAJ SIĘ ROZERWAĆ! WSKOCZ DO FANTASTYCZNEGO ŚWIATA GIER ELEKTRONICZNYCH I ANIME.

**HYPER CODZIENNIE OD GODZ. 20.00 DO 24.00
PO PROGRAMIE MINIMAX.**

W LISTOPADZIE ZOBACZ PRAWDZIWE MISTRZOSTWO ŚWIATA – NAJNOWSZĄ WERSJĘ SŁYNNY GRY KOMPUTEROWEJ „FIFA FOOTBALL 2004”.

HYPER@CPLUS.COM.PL

FIFA FOOTBALL 2004



rozrywka

HYPER

PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST
NA PLATFORMIE **CYFRA +**
ORAZ W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH

KASZANKA



ZONE

Talk to the secretary

Walk forward

GATUNEK: **PRZYGODOWA**

Sydney Mystery

■ Jacek „Stranger” Halas

Teoretycznie wszystko jest tu w porządku. Ot, kolejna oldschoolowa przygodówka z fotorealistyczną grafiką, intrygującą zagadką do rozwiązania i ogromne tropikalne miasto, po którym przyjdzie ci się poruszać w celu zbada-
nia sprawy.

Gracz wciela się w rolę młodej kobiety, która przyleciała do Sydney, aby odwiedzić wujka. Tak nawiasem mówiąc, jest on prywatnym detektywem. Niestety w tym samym dniu staryszek został porwany. Bardzo szybko się okazuje, że porwanie mogło mieć związek z niedawnymi atakami terrorystycznymi, jakie miały miejsce w mieście.

A- Interfejs w Sydney Mystery ograniczono do obsługi myszki. Wszystko sprowadza się do badania ekranu w poszukiwaniu interaktywnych elementów. W zależności od tego, co zostało podświetlone, możemy je tylko obejrzeć, podnieść czy też wykonać na nich jakąś czynność. Zupełnie brakuje tu natomiast inwentarza. Autorzy udostępnili ci prawdziwą możliwość zbierania przedmiotów, ale przegląda się je w bardzo nietypowy sposób - wciskając prawy klawisz myszy. Nie byłoby to takie uciążliwe, gdyby można się było czegoś o nich dowiedzieć. W przypadku Sydney Mystery niejednokrotnie zdarzało mi się, że w zasadzie nie wiedziałem, co w danym momencie trzymam w rękach. Równie niewygodne jest ich używanie. Trzeba bowiem dokładnie wycelować w interaktywne miejsce. Jak się łatwo domyślić, doprowadza to do sytuacji, w której mniej spostrzegawczy gracz nie posunie fabuły dalej, ponieważ nie odnajdzie właściwego miejsca do użycia danego przedmiotu.

MA-

Jeszcze gorzej jest z zagadkami. Powiedziałbym nawet, że ich nie ma, a w ich miejsce podstawiono jakieś pseudolamigłówki. Poza końcową zagadką (o której z oczywistych powodów nie nie powiem) :-), tak naprawdę w trakcie całej zabawy odkryłem dwie na jakimś sensownym poziomie: szukanie odpowiednich kluczy do szafki wujka oraz monet do maszyny z napojami. W tym drugim przypadku doprowadziło to do ciekawego paradoksu. Wyobraźcie sobie, że aby móc kupić WODĘ z automatu, należało do niego włożyć trzy monety, w tym jedną złotą! Nie wiedziałem, że w Australii jest to aż tak luksusowy towar, :-)

TOR-

To jeszcze nie wszystko! W grę można by było jako tako pograć - gdyby nie to, że rozmowy z innymi ważnymi dla sprawy postaciami są po prostu ŻALOSNE. To już nawet nie są ludzie wybierani prosto z ulicy. Ci z pewnością wypadliby lepiej. „Aktorzy” w Sydney Mystery starają się grać i to właśnie z tego powodu całokształt prezentuje się tak miernie. Świetnym przykładem może tu być rozmowa z jednym z przyjaciół wujka. Ten na wieść o jego porwaniu jednolitym głosem, przy zachowaniu spokojnego wyrazu twarzy, powiedział „ojej... a to nieszczęście... mam nadzieję, że policja się tym zajmie”. Bardzo kiepsko zrealizowano też samo prowadzenie rozmowy - tematy są dość sztucznie dobrane i w zasadzie niewiele z nich popycha fabulę dalej.

SZCZY-

Pierwsze chwile spędzone z Sydney Mystery mogą niejednego gracza solidnie zdziwić. Oka-



zuje się bowiem, że filmiki są wyświetlane na bardzo małym obszarze ekranu. Na szczęście właściwa akcja zajmuje już cały ekran, przy czym działa w dość niskiej rozdzielczości (640 x 480).

ZNA!

Obietnice autorów gry dotyczące możliwości odwiedzenia najbardziej znanych miejsc w Sydney to typowy „pic na wodę”. Do wielu z nich gracz udaje się tylko po to, by zabrać jakiś zupełnie banalny przedmiot (np. w przypadku opary leżącą butelkę po piwie!). Razi też znikoma ilość miejsc, które przyjdzie odwiedzić. Takie centrum miasta składa się raptem z dziesięciu ekranów. Niewielkim plusem gry jest natomiast to, że odpala się ona z płyty bez konieczności uprzedniego instalowania. Bez problemu wystartuje też na sprzęcie, który od dawna powinien zajmować półki w okolicznych muzeach.

Amatorszczyzna

Aż żal to mówić, ale Sydney Mystery to totalna kiszka. Wcale się nie dziwiłem, gdy na stronie producenta wyczytałem, iż w głównej mierze była ona tworzona przez jedną osobę i przy użyciu pożyczonej kamery wideo oraz aparatu cyfrowego. Jedynie pozytywne, jakie udało mi się z niej wyciągnąć, to całkiem przyjemna muzyka retro oraz dość zaskakujący final.

PS Wiele lat temu pojawiła się w Polsce gra Tajemnica statuetki. I dziś by wygrała z owym australijskim knotem, i to pod każdym względem...

2

WYMAGANIA

Win: 9x/200/ME/XP
Procesor: PIII 233 MHz
RAM: 32 MB
Akcelerator: po co?

Producent: Twilight Software
Dystrybutor: oby nikt

⊕ muzyka
⊕ założenia fabuły
⊕ ciekawe zakończenie

⊖ cała reszta

GRYwalność

VIDEO 1
AUDIO 2
5

www.twilightsoftware.com

Humvee Assault

GATUNEK: FPS

■ Stranger; jacekhal@go2.pl

Oto kolejny przykład na to, w jak prosty sposób można zaprzepaścić szansę na stworzenie przyzwoitej gry. Powinno się ją sprzedawać razem z pierdzącą poduszką, kredą (do skrzypienia o tablicę) i sztucznymi wymiotami, w zestawach typu „Zepsuj komuś humor!”.

Ta gra byłaby świetnym narzędziem amerykańskiej propagandy o wyższości, wręcz totalnej dominacji ich pojazdów bojowych, z kojarzącym się z tytułem gry Hummerem na czele. Problem polega na tym, że nie jest ona przymusowo rozpowszechniana wśród ludności zamieszkujących tereny objęte działaniami

rozrzucone po całym świecie: Kambodżę, Kolumbię, Irak, Afganistan oraz Bośnię. I dobrze mu tak, frajerowi.

Główny wątek gry opiera się na próbie odnalezienia i zlikwidowania składów broni chemicznej. Przyjdzie też uwolnić kilku zakładników. Nie myśl jednak, że wszystko to zostanie ładnie ukazane,



Rola gracza ogranicza się jedynie do biegania (lub jeżdżenia) po planszy i rozwalania kolejnych celów.

wojennymi pod groźbą łuf M-16, a w beczelny sposób wypychana graczom pod pretekstem ciekawej rozrywki. I oni jeszcze mają za to płacić!

Dramat w pięciu odsłonach

Gra została podzielona na pięć etapów. Tak, tylko tyle! Powinieneś wiedzieć, że każdy z nich można spokojnie ukończyć w pół godziny. Jeśli więc nie wagarowałeś albo nie grałeś w okręty na matematyce, szybko wyliczysz, ile zajęłoby ci ukończenie tej gry. Pomijam tu czas spędzony na oglądaniu filmików, a raczej czegoś, co je udaje. Są to bowiem nieruchome obrazki, które wzbogacone zostały jedynie odpowiednim podkładem dźwiękowym (prawdziwy filmik FMV jest tylko jeden – to intro). Zdesperowany gracz, który zdecyduje się na zakupienie tej gry, będzie musiał odwiedzić miejsca

Rola gracza ogranicza się jedynie do biegania (lub jeżdżenia) po planszy i rozwalania kolejnych celów. Nic więcej tu nie ma. Po prostu, idziesz do przodu i niszczysz wszystko na swojej drodze!

Cztery koła lub dwie nogi

Kto chciałby biec co najmniej kilkanaście kilometrów, gdy można wsiąść do opancerzonej maszyny (tytułowy Humvee!) i wyłącznie za jego pomocą przebić się przez (tak na oko) setkę wrogich żołnierzy, kilkadziesiąt pojazdów bojowych, liczne SAM-y i czołgi? Chyba jakiś samobójca. Tym bardziej że pancerz naszego pojazdu jest wprost fenomenalny. Spokojnie wytrzymuje on starcie niemal ze wszystkim. Nawet kilka celnych pocisków wystrzelonych z wrogiego czołgu nie przebijie go! A „dopalek” nie brakuje.

Dzięki nim wykonywanie większości misji jest dziecinnie proste. Trzeba jednak uważać, aby nie zjechać z utartego szlaku, bo na gracza będzie czekała najnowsza terrorystyczna wunderwaffe – pulapka w postaci niewidzialnej ściany. Aby było śmieszniej, znajduje się ona tuż przy drodze. A jak do tej pory amerykańska armia jest totalnie bezradna w starciach z ową ścianą... Można też zapomnieć o jakichkolwiek próbach utopienia siebie albo wozu w rzece czy stawie. To znaczy, siebie możecie utopić, choćby i zaraz, zanurzając głowę np. w klozie (uwierzcie, że po pół godzinie spędzonej z grą takie rozwiązanie zaczyna mieć pewne zalety). Ale „humvika” w grze nie utopicie – nigdy i za nic.

Znacznie gorzej zobrażowano samego żołnierza. Jest on tak mocno przygarbiony, jak gdyby dźwigał karabin ważący co najmniej pół tony. Nie potrafi skakać, a nawet najniższe murki musi omijać. Na szczęście w walce radzi sobie świetnie. Mnie na przykład za pomocą samego karabinu (M-16) udało się w kilkanaście sekund zniszczyć... czołg.

Tragedia Made in America

Ta gra to jedna wielka pomyłka. Nie ratuje jej nawet oprawa audio-wizualna, która jako tako stoi jeszcze na przyzwoitym poziomie. Cóż – zawsze możesz ją kupić nie lubianemu sąsiadowi/teściowi/nauczycielce/znajomemu ze szkoły (niepotrzebne skreślić). Zastanów się jednak, czy aby na pewno zasługują na takie tortury... Nie wystarczy im po prostu podpalić dom czy połamać nogi bejzbolem?

2+

WYMAGANIA
Win: 9x/200/ME/XP
Procesor: PIII 733 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 19 MB

Producent: Sylum
Dystrybutor: Sylum

hm... może „metalowa” muzyka?
ogólne wrażenia
grafika w toku ujdzie

plytka i czas „zabawy”
niedoróbki

ogólne wrażenia

GRYWALNOŚĆ

VIDEO

AUDIO

1 5 3

www.sylum.com



Ghost Master



■ Cormac

Kontakt z grą, z której aż bije radość, z jaką autorzy tworzyli i dopieszczali swe dzieło, to jeden z tych miłszych momentów pracy recenzenta (wiem, że wielu z Was trudno uwierzyć w obecność chwil mniej przyjemnych, ale takie też się zdarzają). Pomiędzy grami takimi umieściłbym między innymi Ghost Mastera. Bardzo się cieszę, że Władca Duchów nie zatracił podczas lokalizowania swego specyficznego klimatu i naturalnego luzu. Cechy te sprawiły z pewnością, że praca tłumacza i lektorów była niełatwa, jednak wydaje się, że dobrze się oni w jej trakcie bawili – widać to w efekcie końcowym.

Tłumaczenie wykonane zostało z polotem i daleko mu do miana „rzemieślniczego”. Zastanawiałem się nawet, czy przypadkiem wersja polska nie jest miejscami lepsza od oryginału! Tłumaczenia imion niektórych duchów oraz śmiertelników jestem skłonny nazwać wręcz błyskotliwymi – Luźny Trybik (duch psotnej małpki kataryniarza), Upiordliwy, Denny Moren (żywiotak ziemi), Haniból Lektor (duch mordercy, w oryginale Electoplasm), Al Kaplon (gangster), Luźna Główka (jeździec bez wiadomo czego) – przykładów jest sporo. Tłumacz potraktował oryginalne imiona i nazwy bardzo (notabene) luźno, dał sobie sporo swobody w zabawie słowa-



się idealnie w klimat Władcy Duchów.

Instrukcja przygotowana została ze starannością - nie uświadczysz się w niej literówek czy jakichkolwiek wpadek przy składaniu. To samo zresztą tyczy się tekstów na pudełku i w samej grze. Naklejka oświadczająca, że trzymamy w rękach profesjonalną polską wersję językową to nie częściej przechwałki, jeno czysta praw-

da przesadą nieskalana.

Ghost Master to przykład świetnej polonizacji, co w znacznej mierze jest zasługą spółki „tłumacz & jego pomysłowość”. Rzadko się zdarza, żeby wersja polska podobą mi się bardziej niż oryginalna, a tak jest tym razem. Ta doskonała gra wygląda po prostu jakby od początku tworzona była z myślą o naszym języku. Polecam ją każdemu.

bardzo dobrze, choć w kilku miejscach miałem zastrzeżenia do nagrań, m.in. do efektu nałożonego na głos jednej ze zjaw, skutecznie utrudniającego zrozumienie jej, oraz do przesadnie konspiracyjnego szeptu we wprowadzeniu do którejś z misji, nieco, jak na moje ucho, zbyt cichego (może czas zacząć zakładać stopery na próby zespołu ;)). Są to jednak zarzuty jedynie wobec reżysera dźwięku, a nie samych aktorów, których głosy wpisały

mi, za co należą mu się wielkie brawa (tak za pomysłowość, jak i za odwagę). Gold plasm nie stało się wcale „złotą plazmą”, które to określenie nasuwa się odruchowo – „konwerter językowy”, jak nazywa tłumacza instrukcja, błysnął pomysłowością i wyczarował „plazmozłote”. Miasteczko, które nawiedzamy, a które twórcy nazwali Gravenville, ochrzczone zostało uroczym Grobowem, więc tłumacz nie odszedł tu daleko od pierwowzoru, ale też nie musiał. Nie lubię ślinić się nad czymś jak podfruwajka w różowym sweterku na widok boskiego Enrique, ale to, co miejscami pokazał pan Tomasz Dajda, to po prostu brawura. Pozwoliłbym sobie tylko zasugerować zastąpienie „przerażaczy” „straszakami”. ;)

Pod innymi względami polska wersja Ghost Mastera również nie pozostawia wiele do życzenia. Lektorzy spisali się

8+

WYMAGANIA

Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 450 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Sick Puppies
Dystrybutor: CD Projekt

- tłumaczenie miejscami błyskotliwe, czasem przewyższa oryginał!
- dobra robota ze strony lektorów
- bardzo dobrze przygotowana instrukcja

- czasem trzeba się nieco wysilić, żeby zrozumieć tekst mówiony

www.ghostmaster.com

SALAMMBO

EGM

Życie niestety ma to do siebie, że wszystko, co piękne, szybko się kończy. Butelka nawet najlepszego trunku ma dno, najlepszy obraz na świecie ma jakieś ramy, znudzić się może towarzystwo najpiękniejszej na świecie dziewczyny i tak dalej, i tym podobne...

Filozoficzna ta uwaga nasunęła mi się, gdy dostałem do recenzji polonizację gry SALAMMBO. Gdzieś tak ze cztery miesiące temu pisałem recenzję samej gry. Dla porządku przypominał czytelnikom, że jest to gra przygodowa bazująca na powieści Gustawa Flauberta i komiksie Philippe'a Druilleta. Treścią gry są przygody niewolnika Spendiusa, którego poznajemy w momencie, kiedy ten ładuje w kartagińskim lochu. Wydoskonalenie się z lochu i zemsta na podstępnych potomkach Dydony będzie twoim zadaniem. Potem oczywiście zostaniesz spirytusem movensem wszystkich wydarzeń - będziesz musiał połączyć zwaśnionych kochanków, oszukać kartagińskich dostojników, zdobyć kartagińską relikwię w postaci świętego szalu, jakim okryto posąg bogini Tanith, a wszystko to po dokonaniu wielu czynów bohaterskich... i tych nie za bardzo. Gra ma niezwykle ciekawą grafikę, doskonałą muzykę (na potrzeby gry zaadaptowano utwory Antoniego Dworzaka, który dla Czechów i Słowaków jest tym, kim dla nas jest Moniuszko, z tym, że Dworzaka grywa się w europejskich salach koncertowych znacznie częściej niż Moniuszkę, ten bowiem - trzeba to powiedzieć otwarcie - jest wielkością raczej lokalną) i niedawno została na użytek polskich graczy bardzo dobrze spolonizowana przez zespół z firmy CENEGA.

I to w zasadzie byłoby wszystko, co można by napisać o polonizacji. Oczywiście ma ona drobne wady - są to zresztą

potknięcia, jakie absolutnie nikomu nie zepsują przyjemności grania - i zwróci na nie uwagę tylko taki zgrzyliwiec jak ja. Na dobrą sprawę zresztą autorzy polonizacji mogliby zaciekle bronić własnych decyzji, a ja upierać się przy swoim ad calendae graecas. No bo - „dla naprzykładu” - nie podoba mi się zmiana imienia głównego bohatera. W oryginale jest Spendius, a polonizatorzy zrobili z niego Spendiusza. Ale w zasadzie mogą mnie oni z moimi pretensjami pościć na drzewo, bo - po pierwsze, graczowi jest wszystko jedno, jak zwać będzie bohatera, a po drugie - nie masz w języku polskim reguł dotyczących adaptacji rzymskich imion. Julius (Cezar na przykład) staje się Juliuszem czy Publius Publiuszem, ale Titus zostaje Tytusem. Można by się przyklepić do niezbyt - moim zdaniem - trafnej transkrypcji nazw narodów i plemion. Ja znam raczej Numidów niż Numidyjczyków, ale nawet Sienkiewicz nie był w tym względzie konsekwentny, a on ci miał wyjątkowy słuch językowy - potrafił przekonać współczesnych sobie, i obecnych, Polaków, że kiedyś nasi przodkowie mówili tak jak bohaterowie „Krzyżaków” czy „Potopu”, podczas gdy w rzeczy samej mówili zupełnie inaczej. Wystarczy poczytać Długosza czy Paskę. Zdaję sobie zresztą sprawę z tego, że 99 Polakom na 100 podniesione przeze mnie kwestie wiszą garścią ciężkiego kitu.

W sumie polonizacja została zrobiona bardzo dobrze - i chyba jest to ostatnia polonizacja, o jakiej będę miał honor pisać - stąd moje minorowe tony na początku wypowiedzi. Rzecz w tym, że zespoły polonizatorów nauczyły się już fachu i robią to tak dobrze,

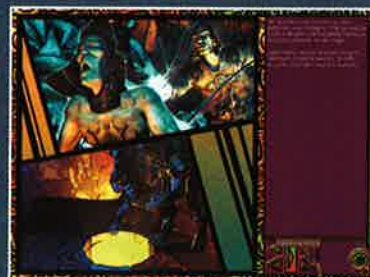
że właściwie nie ma o czym pisać - nie sposób bez przerwy powtarzać te same komplementy. Na przyszłość będę się zatem zajmował polonizacjami wyłącznie wtedy, gdy ktoś je zrobi prawdziwie nieudolnie. Wtedy - i owszem, z przyjemnością się nad taką poznęcam. Niewielkie są na to jednak szanse.

Ostatnia uwaga - jeżeli ktoś grał w wersję anglojęzyczną, spokojnie może wczytać zapisane gry i uruchomić wersję spolonizowaną.

I tym optymistycznym zakończeniem kwituję opis polonizacji gry SALAMMBO tradycyjną 9.



GATUNEK: PRZYGODOWA



06/2003

9

WYMAGANIA
Win: 98/Mc/00/XP
Procesor: PIII 333 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: tak

Producent: Adventure Company
Dystrybutor: Cenega

całość lokalizacji
działają save'y z angielskiej wersji

większych wad nie stwierdzono

<http://salamambo.cryogame.com/>



■ Ghost

W tym roku po raz drugi odbyły się w Lipsku targi Games Convention. Ponieważ pierwsze okazały się całkiem udaną imprezą, a w tym roku ponadto nie pokrywały się z londyńskimi ECTS, ściągnęło na nie zdecydowanie więcej gości, dziennikarzy i zwiedzających.



Mimo że oficjalne otwarcie targów odbyło się w czwartek (20.08), dla mnie już środą była dniem pracującym. W całości przeznaczone ten dzień na konferencje prasowe - po tej otwierającej imprezie, nastąpił szereg innych. Nie ukrywam, że było to męczące - w większości odbywały się one według zbliznionego schematu. Zatem najpierw krótkie przedstawienie firmy, potem zaś masa peanów na jej temat połączonych z samodzielnymi, jak to jesteśmy wspaniałą firmą, ze świetną sprzedażą i hitami, jakie szykujemy w tym roku na rynek. Nie ukrywam, że trafiło się mimo wszystko kilka całkiem ciekawych newsów, zwłaszcza dla fanów komputerowej piłki kopanej. I tak, w związku ze stworzeniem oddziału firmy EA w Polsce (Electronic Arts Polska) pojawi się polska wersja gry FIFA 2004. Poza tym Konami zapowiedziało, że Pro Evolution Soccer 3, który ma się pojawić na rynku w listopadzie, dostępny będzie również na peceta.

W ramach targów także nasz kraj miał własne 5 minut w dniu prasowym... A dokładniej 8 minut - tyle właśnie trwała prezentacja gry Chrome stworzonej przez firmę Techland.

Ciekawą ofertę przedstawiła Nokia, prezentując N-Gage'a. Trudno to urządzenie nazwać komórką, gdyż jednocześnie jest ono ciekawą konsolą kieszonkową i może zagrozić monopolowi GameBoya Advance. Nieźle gierki, możliwość grania online, multiplay, a zwłaszcza to, że nie jest tylko zabawką - stanowi jej dużą zaletę. Na targach kilku niemieckich operatorów komórkowych już oferowało telefon po promocyjnych cenach, wraz z dwoma grami. Z kolei na stoiskach targowych z N-Gage'em można było pograć m.in. w Tony Hawk, Splinter Cell, MotoGP, Red Faction i wiele innych. Mimo że cena tego telefonu nie jest niska, a gierki też nie najtańsze - to jednak w ramach cen promocyjnych operatorów sieci komórkowych, N-Gage ma szansę na pojawienie się naprawdę w wielu domach.

O tym, że targi GC nabierają coraz większego znaczenia, niech świadczy fakt, że w tym roku miało tu miejsce kilkanaście europejskich premier gier oraz kilka światowych. Chyba najgłośniejsza była oficjalna premiera gry Tron 2.0. Buena Vista Games nie czekała na targi londyńskie i już podczas pierwszego Games Convention wystawiła grę na sprzedaż w sklepie sieci Saturn na dworcu kolejowym.

Konferencje prasowe zakończyły się po godzinie 18.00. Jednak jeśli myślicie, że potem nastąpił czas wolny - grubo się mylicie. Kiedy tylko wyszedłem z biura prasowego, pognąłem do hotelu: przebrać się - i skierowałem kroki do opery. Tam bowiem odbył się koncert symfoniczny, a grała Czeska Narodowa Orkiestra Symfoniczna pod batutą Andy'ego Bricka. (O pomysły zorganizowania takiego koncertu mówiło się już od kilku lat i zapowiadano przy okazji różnych targów czy imprez promocyjnych. Dopiero jednak na targach lipskich został on wcielony w życie.) Jak można się domyślić, orkiestra odegrała szereg utworów symfonicznych, jakie stworzono na potrzeby gier. Zagrano kompozycje z hitów, takich jak Final Fantasy, Medal of Honor, Mafia, Splinter Cell, Primal i kilku innych.

W czwartek, czyli w pierwszym dniu targowym, też nie dane mi było odpocząć. No, bo jak tu wypoczywać, skoro tyle stoisk do zwiedzenia, rzeczy do zobaczenia i gier do giercowania. Targi w tym roku odbywały się w tych samych pomieszczeniach co rok temu - mimo to stoisk zorganizowano znacznie więcej. Rzecz jasna - zwiedzających też przybyło. O ile na poprzednich GC - pamiętam to dobrze - z samego rana robiłem zdjęcia pustych i udekorowanych stoisk, teraz musiałem się pospieszyć, bowiem już w pół godziny po otwarciu tłum robił się bardzo gęsty.

W halach targowych wystawiali się zarówno wielcy (Electronic Arts, Ubi-Soft, Eidos, Atari, Sony, Microsoft, Buena Vista Games, THQ, Konami, Nintendo, Nokia, Acclaim), jak i ci mniejsi czy zupełnie malutcy producenci. Z niewiadomych przyczyn Activision nie zorganizowało własnej ekspozycji w ogólnie dostępnej hali - jedynie w Business Center, do którego wstęp mieli wyłącznie dziennikarze i goście profesjonalni. Niektórzy wystawiali własne produkty w skromnych boksach, inni z kolei tworzyli dla nich specjalne (i spore) scenografie. Muzyka wydobywała się niemal z każdego miejsca - było tłumnie, kolorowo i krzykliwe. I to, co najbardziej mi się podobało - gry nie stały na stoiskach za szybą i masa stanowisk oferowała rozgrywkę - czy to demo, czy jakąś alfę lub betę. I nie doświadczało się tu jakiegos odganiania: „Idzie ważny gość - zostaw to teraz, chłopczyku, bo Pan musi zagrać”. Jeśli już dopadłem jakiś fajny tytuł, mogłem przy nim siedzieć, ile chciałem.

GC

GAMES CONVENTION





Sporo gier reklamowano w ramach GC na wszelkie możliwe sposoby - duże kolorowe stanowiska, olbrzymie bannery, ładne hostessy, przebierańcy, ulotki, plakaty, koszulki czy gadżety. I rzeczywiście były wśród nich tytuły, obok których trudno było przejść obojętnie: XIII, Far Cry, Breed, Operation: Panzers, Commandos 3: Destination Berlin, Fire Warrior, Tomb Raider: The Angel of Darkness, Terminator: Rise of the Machines, Tron 2.0, Prince of Persia, TrueCrimes, Tony Hawk's: Underground, Freedom Fighters i masa innych. Musiałem się jednak dokładnie rozglądać, gdyż zdarzało się, że na niewielkim stanowisku w kącie trażałem na tytuł, który mi nic (albo bardzo niewiele) mówił, ale po dokładniejszym zapoznaniu, okazywał się całkiem ciekawy. Myślę tu choćby o projektach, takich jak Operation: Walker, Vivisector, Joanna D'Arc, Sacred, CrashDay. Zwłaszcza spodobał mi się CRPG Sacred, może dlatego, że miałem okazję uczestniczyć w prezentacji gry dokonywanej przez samych jej twórców. A jak wiadomo, ci najlepiej potrafią wskazać atuty własnego produktu.

Polacy - jak już wspominałem - byli obecni na targach za sprawą Techlandu, który wystawił swój sztandarowy produkt - Chrome. Zwiedzający mogli się zmierzyć z Chrome'em na 6 stanowiskach, a do wejścia do boku zachęcały duże kolorowe standy, olbrzymie plakaty oraz ładne dziewczę przyodziane w żółte kombinezony. Niespodzianką było to, że podczas zwiedzania targów nieoczekiwanie natrafiłem na jeszcze jedną polską firmę. A

mowa tu o Yes Ten Style, która na własnym stoisku prezentowała tworzony właśnie symulator siatkówki. Popróbowałem tego chwile - jednak jak dla mnie, maniake shooterów FPP, sterowanie było w tej produkcji wręcz dzikie. Mimo to pierwsze wrażenie po zetknięciu się z tą grą jest całkiem pozytywne. (Przedstawiciele firmy obiecali podesłać do redakcji wersję do dokładniejszego przetestowania i może wtedy będzie można o niej coś więcej napisać.)

Tak jak w poprzednim roku, na targach w Lipsku pojawiła się masa dodatkowych atrakcji - tor kartingowy, skatingowy, piłka nożna na miniaturowym boisku, masa konkursów z nagrodami, quizów, darmowe napoje, koszulki, zdjęcia z Larą Croft czy innym hostessami przebranymi za postacie z gier. Fotografii z Larą co prawda nie mam, ale autograf z jej dedykacją otrzymałem. Ponownie program GIGA intensywnie relacjonował imprezę, a kanał muzyczny VIVA patronował całości przedsięwzięcia. Na specjalnie przygotowanych dziesiątkach stanowisk komputerowych odbyły się ponadto eliminacje do World Cyber Games.

Prezentacje w ramach targów GC nie ograniczały się tylko do hal wystawowych - na dworcu kolejowym rozłożono kilkanaście stanowisk z konsolami PlayStation 2, GameCube i Xbox. W kilku punktach miasta porostawiano ponadto olbrzymie TIR-y i autobusy z ekspozycjami gier. Wszędzie pełno było plakatów i billboardów.

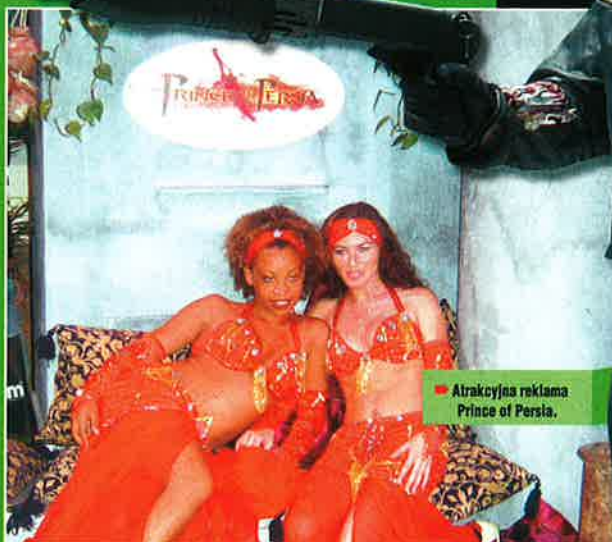
Ale to i tak nie wszystko, bo nie wspominałem jeszcze o części sprzętowej targów - a ta też była niemała. Oczywiście prezentowano tu produkty typowe do użytku graczy: kierownice, joysticks, pady, myszki, kabiny, karty graficzne, monitory LCD. Jednak stoiska sprzętowe zdecydowanie zdominowały bajery do ulepszeń estetycznych: obudowy różnych kształtów, z otworami, wycięciami czy przezroczystymi ściankami, czy też wyposażone w świecące elementy jak: diody, wentylatory i świetlówki. Poza tym świecące układy chłodzenia cie-

czą, świetłowody, kolorowe wtyczki itd. Gdybym się odważył i wyposażał komputer we wszystko, co w Lipsku pokazano - na biurku nie potrzebowałbym nawet lampki, pecet dawałby wystarczającą ilość światła.

Niezmiernie ważną w przypadku targów gier komputerowych rzeczą jest ich lokalizacja. Od granicy polskiej do Lipska prowadzi wspaniale przygotowana autostrada (od momentu jej przekroczenia do chwili, gdy wjeżdżałem na parking przy terenie targów, minęło troszkę ponad 2 godziny). A to oznacza, że jednodniowy wypad na targi w przyszłym roku to całkiem dobry pomysł, zwłaszcza dla tych graczy, którzy dysponują samochodem. Targi w Lipsku są naprawdę blisko. Nie wymagają jakichś specjalnie dużych kosztów czy brania dłuższego urlopu. A z tego co zaobserwowałem impreza stopniowo rośnie w siłę. Dlatego spodziewam się, że w przyszłym roku można



Świecące bajery do plecaka.



Atrakcyjna reklama Prince of Persia.

będzie o wiele częściej usłyszeć język polski wśród zwiedzających.

PS I jeszcze drobne spostrzeżenie. Na targach GC spotkałem całkiem sporo osób niepełnosprawnych. Ta impreza wyraźnie unaocznia fakt, że gry dla tych osób to bardzo dobra forma rozrywki oraz zabawy. Zwłaszcza dla młodszych - a może by sponsorzy i opiekunowie w naszym kraju pomyśleli o tym, że niepełnosprawne dziecko - prócz wyżęzonej rehabilitacji - potrzebuje też form zabawy, takich właśnie jak granie. W Lipsku Niemcy pokazali, że tak się u nich o tym myśli.

Więcej zdjęć znajdziecie na naszej stronie internetowej: <http://www.cdaction.pl/gamesconvention>



Tron 2.0 - w pełnym świetle i półmroku.



CZYTELNICY NADEŚLALI >>

VETO!

MASZ PRAWO

1. Nie zgodzić się z recenzją danej gry w NAJNOWSZYM (*) CDA.
2. Uzasadnić, dlaczego się nie zgadzasz (maks. 2000 znaków).
3. Przesłać to do nas e-mailem lub na dyskietce.
4. Wszystko, co napiszesz, może być wydrukowane :)

(*) albo w poprzednim, niech tam :)

I drobna uwaga: do VETO NIE wysyłamy własnych recenzji gier ani też recenzji, w których zgadzamy się z recenzentem. W dziale tym zamieszczamy opinie, w których NIE zgadzacie się z ocenami/wrażeniami, jakie miał recenzujący daną grę autor - i mówicie, dlaczego uważacie, że nie miał on racji. OK?



VETO Drogi Allorze, czy aby twoja recenzja Chrome'a nie była zbyt przychylna? Przyznam szczerze, że wymienione przez ciebie wady to tylko wierzchołek góry lodowej. Oprócz wolnego ładowania, niewidzialnych ścian i braku serwera linuxowego jest jeszcze kilka poważnych błędów. Pierwszy z nich to - według mnie

- nie słyszenie przez naszych wrogów granatów. Jeśli rzucisz takowy w przeciwnika i go zabijesz, jego koledzy, którzy patrzyli w przeciwnym kierunku, nawet się nie obrócą. Kolejnym bugiem jest częsta niemożność sterowania na początku misji. Po prostu zostajemy rzućni w wir akcji, bez możliwości wykonania najmniejszego nawet ruchu. Często nawet w takich przypadkach Esc nie chce działać. Następnym błędem jest zła mimika twarzy. Wiele razy zdarzyło mi się, że w głosnikach usłyszałem rozmowę, a usta osoby, która miała daną kwestię wypowiadać, ani drgnęły. Kolejną wadą jest zbyt częste zacinanie się gry w tych samych momentach. Najlepiej widać to, jeśli musimy powtórzyć dany etap. Po prostu Chrome notorycznie wstrzymuje pracę w tych samych momentach rozgrywki. Jednak najbardziej irytowało mnie to, że w przedostatniej misji, idąc sobie swoim walkierem prosto przed siebie, zdarzało mi się przelatywać przez tekstury podłoża jak przez ruchome piaski i spadać na niewidzialną ziemię 50 metrów pod „normalny” teren rozgrywania misji. Gdyby tego było mało, wielu użytkowników ma ciągle problemy z przełączaniem się widokiem FPP na TPP. Na koniec chciałbym powiedzieć, że niektóre wymienione błędy da się usunąć, ściągając z Internetu łatkę, lecz nie sądzę, aby większość graczy, którzy zakupili Chrome'a, miała taką możliwość. Widać to po liczbie osób, która gra w tryb multiplayer. Według mnie, Chrome powinien dostać co najwyżej 8.

By Jakoo

Warcraft 3: Throzen Throne

VETO Za mało nowych jednostek i budynków jak na taką cenę. Poza tym jedyną dobrą kampanią jest ta nocnych elfów - reszta została spartolona poprzez misje rpg: po prostu nie chce się przechodzić. Idealnym przykładem jest kampania orków: jedna długa i nudna misja. Jedyny powód, by grać dalej, to niezła fabuła. Nawet dodanie nowej rasy NAGI jest niestety minusem, gdyż niepotrzebnie komplikuje to rozgrywkę. Najbardziej jednak wkurzyło mnie „rozdrobienie” sił nieumarłych i ludzi na mniejsze, czyli krwawe elfy (armia Illidana) i zapomnianych (armia Sylvanas). Niestety, Blizzard próbowało wprowadzić za dużo zmian, jak na dodatek, i nie wyszło to Tronowi Mrozu na dobre. Proponowana ocena 7/10 lub 6+/10.

RAGE_15



ISS 3

VETO Uważam, że recenzent za nisko ocenił wyżej wymieniony produkt. Konwersja z konsoli jest bardzo dobra (ale nie perfekcyjna), choć faktycznie sterowanie za pomocą klawiatury nie jest zbyt wygodne - ale już gra za pomocą padu jest przyjemna. ISS 3 jest znakomitą alternatywą dla produktów EA Sports, choć nie powala pod względem graficznym.

Jeśli ktoś pamięta stare gry, w których liczyła się tylko i wyłącznie grywalność - na pewno będzie z gry Konami zadowolony (choć w dzisiejszych czasach grafika powinna stać na jako takim poziomie). Mimo że jedyna dostępna rozdzielczość odstrasza, ma to jedną zaletę. Gra nie „ścina”, nawet na słabszych komputerach. Jest niesamowicie grywalna, każdy mecz ciekawy. Onik pisał także o wślizgach, które zazwyczaj kończą się kartką. To prawda, choć tylko na początku ten element gry sprawia problem. Gdy nabierze się wprawy, wślizgi można wykonywać z niebywałą precyzją, bez narażania się na kartki, rzuty karne itp. Celność strzałów - tu, sprawa ma się tak samo: ogranie przychodzi samo i po kilku dniach zabawy strzelamy jak prawdziwy snajper. Ogólnie na konsoli gra się trochę przyjemniej, ale i tak zasługuje na wyższą notę od tej, którą wystawił Maciek.

Według mnie - należy się mocna 7, choć i tak wolę wersję na PlayStation.

FRED

DEPARTAMENT UZBROJENIA
ŚCIŚLE TAJNE

OTWIERASZ
NA WŁASNE
RYZIKO



Czy masz dość odwagi, aby otworzyć ten tajny dokument? Jeśli tak - będziesz miał szansę wykorzystać cały arsenał zabójczych, sekretnych rodzajów broni z czasów drugiej wojny światowej. Tylko tutaj znajdziesz rakietę kierowaną Wasserfall, raketoplan Natter czy rewolucyjny plecak odrzutowy.

Wyrusz na wojnę i pokonaj przeciwnika w nowym trybie gry, opartym o szereg rozmaitych zadań. Okopuj się i walcz na ośmiu nowych polach walki. Opanuj arkanę kierowania 16 siejącymi zniszczenie pojazdami. Wciel się w dwie nowe klasy żołnierza - brytyjskiego komandosa albo niemieckiego żołnierza elitarnych służb. Pokonaj przeciwnika przy pomocy siedmiu nowych, unikalnych rodzajów broni, wśród których znajdziesz karabin Mauser K-98.

Przyłącz się do walki pod adresem
www.battlefield1942.ea.com



PC CD-ROM

POWERED BY
gameSpy

Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII wymaga posiadania oryginalnego Battlefield: 1942

© 2003 Digital Illusions CE, AB. Wszystkie prawa zastrzeżone. Battlefield: 1942 jest znakiem zastrzeżonym Digital Illusions CE, AB, Electronic Arts, EA Games i logo EA Games są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i w innych krajach. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich właścicieli. GameSpy i logo „Powered by GameSpy” są znakami zastrzeżonymi GameSpy Industries Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. EA Games jest marką Electronic Arts.



Challenge Everything

WORMS

Wars Story

Do Wormsów mam stosunek ambiwalentny. Z jednej strony, nie sposób znaleźć drugiej tak prostej i zabawnej gry dla wielu graczy (szczególnie w trybie hot seat*), z drugiej zaś – lepszego przykładu na to, jak można spocząć na laurach i żyć sobie godnie, odcinając jedynie kupony od jednego udanego pomysłu.

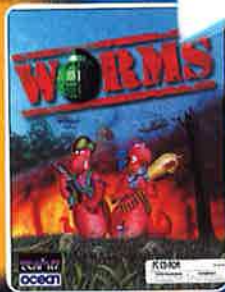
Miesiąc temu w Świnie mogliście przeczytać ogólny opis sagi. Tak jak obiecaliśmy, tym razem skoncentrujemy się na krótkiej charakterystyce każdej części.

■ On'ik

CZĘŚĆ 2

Worms (1995)

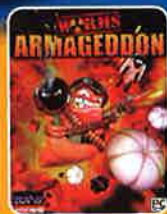
Przełom i rewelacja. Co prawda, pomysł nie był nowy (pierwowzorem było Scorched Earth: The Mother Of All Games), jednak już wykonanie i uczynienie z robaków głównych bohaterów - znakomite. Gra dodatkowo miała dość mroczną atmosferę, a bawić przy niej mogły się doskonale tak dzieci, jak i ich rodzice. Gra była, bardzo łatwa w obsłudze (po minucie gry już wiadomo co i jak), ale trudna do całkowitego opanowania (Anglosasi bardzo ładnie to określają: 'easy to learn, hard to master').



Worms: Reinforcements (1995)



Ciekaw jestem, czy sami autorzy (Team17) spodziewali się tak wielkiego sukcesu swojej gry. Jakakolwiek by nie była odpowiedź na to pytanie - zachowali się bardzo przytomnie i jeszcze w roku premiery Wormsów wypuścili do nich dodatek, a właściwie poszerzoną wersję. Rewolucyjnych zmian nie wprowadzono - dodano jednak wiele nowości (m.in. broni), co gracze powitali z radością. Dodatek znany jest również jako Worms Plus.



Worms Armageddon (1999)

Tutaj zaczyna się, moim zdaniem, mniej zaszczytny moment w dziejach Robali - który będzie trwał przez 4 lata. Worms Armageddon - poza wprowadzeniem nowych broni, rodzajów rozgrywek (tryb misji w Worms z gry na grę stawał się chyba coraz trudniejszy i przeznaczony tylko dla maniaków) i lekko odświeżonej grafiki - do serii nic nie wniósł. A niektórzy już po premierze Worms 2 narzekali, że gra kurczowo trzyma się dwóch wymiarów. Te wady nie przeszkodziły jednak Armageddonowi zostać bardzo przychylnie przyjętym przez krytykę - średnia ocen dawanych grze przez zachodnie serwisy wyniosła 86,7%, czyli nawet więcej niż w przypadku Worms 2 (o 0,7%, ale jednak).

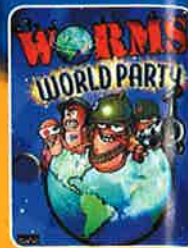
Worms 2

Kolejny krok milowy w serii. Połowiczna rewolucja, która nie wszystkim przypadła do gustu - zasady pozostały bez zmian, zmieniła się zaś całkowicie grafika. Koniec z szaro-burymi barwami i dość posępnym nastrojem; Worms 2 przyniosło zupełnie inną grafikę. Robaczki zaczęły wyglądać słodko i uroczo (co nieco kolidowało z ich zachowaniem), a walki zaczęły się toczyć np. na wielkim torcie. Większość miłośników Wormsów przyzwyczało się do nowej konwencji, choć pewna grupa zatwardziałych konserwatystów pozostała przy części pierwszej. I bywa, że gra w nią do dzisiaj.



Worms World Party (2001)

Wrażenie deja vu osiągnęło apogeum - WWP na pierwszy rzut oka niczym nie różniło się od poprzedniczki! No, chyba że ktoś przyjrzał się bliżej tytułowi i słowu kluczowemu - World. No i wszystko jasne - wreszcie Robaki poszły w świat! A konkretniej - gracze mieli sposobność grania w Internecie. To wspaniale, że ta opcja do gry została wreszcie dołączona, narzucają się jednak dwa pytania: czemu tak późno i dlaczego dla samej gry przez Internet producenci zmuszają gracza do kupienia jeszcze raz prawie tego samego, zamiast po prostu wypuścić patch? Tym razem krytyka przyjęła grę chłodniej, choć wciąż dość entuzjastycznie (czyżby sympatia dla Team17 była w branży aż tak silna?) - średnia ocen to 76,9%.



Worms Blast (2002)

Czyżby bieda zaczęła zaglądać do garnków chłopaków z Team17? A może budżet przeznaczony na wakacje na Karaibach się skończył? Tak czy inaczej wypuścili kolejną grę z Robalami, tym razem jednak siłą się na coś nowego - prostą zręcznościówkę logiczną, coś jak skrzyżowanie Tetrisa z puzzlami. Co to ma wspólnego z ideą Wormsów? Tylko dwie rzeczy - głównych bohaterów (dziewięciu, każdy w innej łódce) i nazwę, która sama w sobie gwarantuje odpowiednio wysoką sprzedaż. Gra przeminęła jednak bez większego echa - nie było słyhać jakichkolwiek specjalnych jęków zawodu, jednak wiadomo było, że Blast została stworzona tylko po to, by wyciągnąć jeszcze kilka dolarów od graczy oczekujących na Worms 3. Skierowana była ona zresztą głównie dla dzieci, jednak z racji na poziom trudności, w pełni radzić z nią mogły sobie chyba tylko małe małpki. Tym razem krytycy zareagowali znacznie chłodniej - średnia ocen w Internecie była mniejsza niż 70%, a w CDA Czarny Lwan dał jej 7 - ocenę, wg mnie, nieco zawyżoną.



Worms 3D (2003)

Jeśli wszystko dobrze pójdzie, w przyszłym miesiącu znajdziecie już na łamach CDA jej recenzję - w tym numerze możecie poczytać (na 28 stronie) o pierwszych wrażeniach z zabawy.

Rodzina Worms

W sumie stworzonych i wydanych do tej pory przez Team17 gier z Worms w tytule było dziewięć: Worms, Worms 2, Worms Armageddon, Worms The Directors Cut (tylko na Amigę, konwersja Worms Plus), Worms Pinball (fliper, pojawił się niestety tylko na PSX), Worms Reinforcements, Worms United (Tym razem sprzedawali Wormsów wraz z dodatkami w jednym pudełku), Worms World Party oraz Worms Blast. Na zachodnich rynkach pojawił się również Battle Pack zawierający W2, WA, WWP i demo WB.

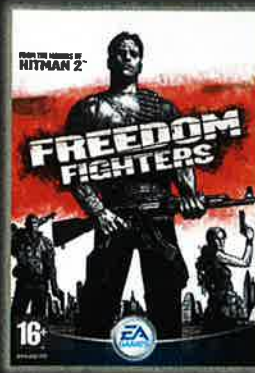
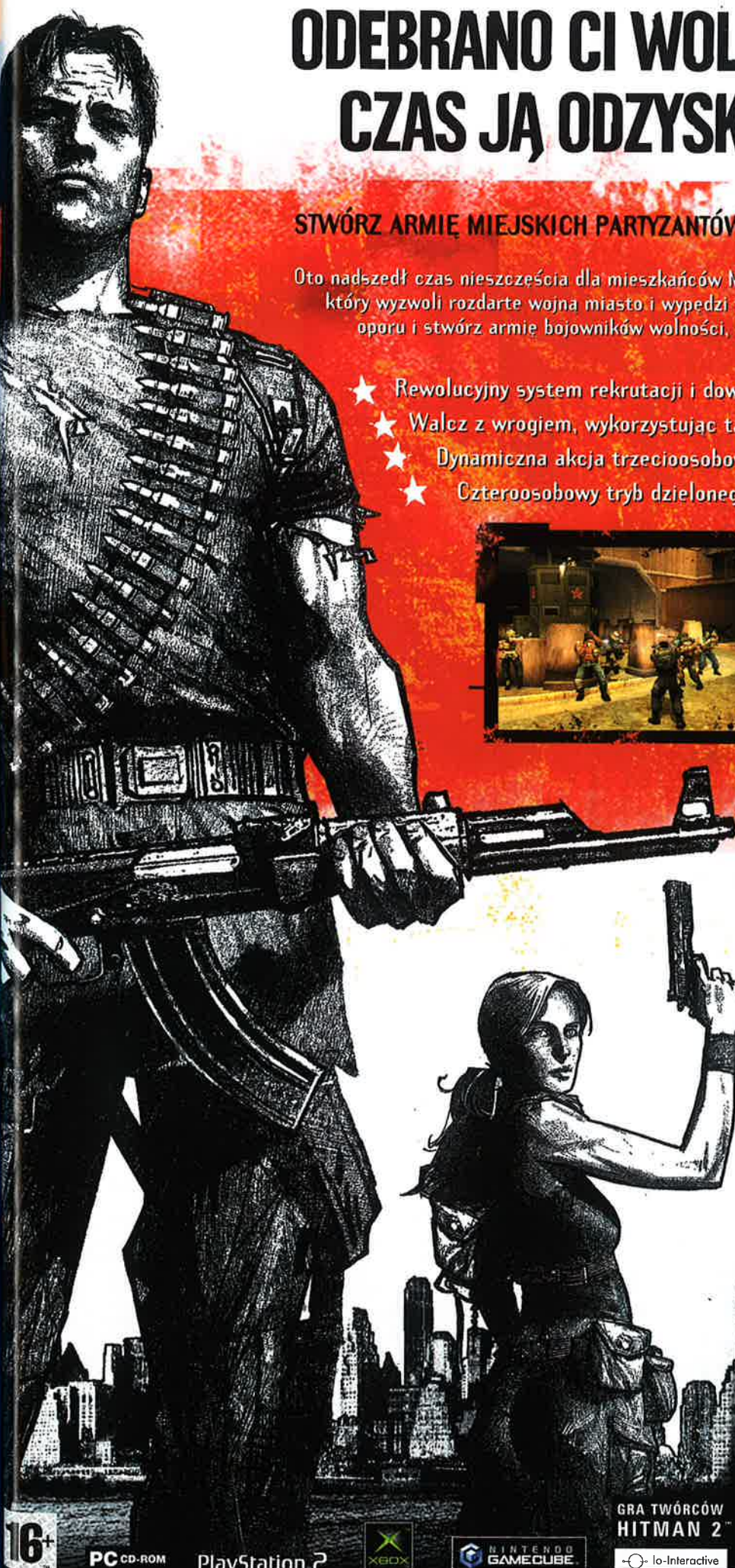
(*) czyli polskie „gorące krzesło”. Polega to na tym, że kilku kumpli gra przy jednym komputerze, zmieniając się co chwilę przy akompaniamencie przekleństw i nerwowego „szybciej, szybciej!”.

ODEBRANO CI WOLNOŚĆ. CZAS JĄ ODZYSKAĆ.

STWÓRZ ARMIE MIEJSKICH PARTYZANTÓW I POPROWADŹ JĄ DO ZWYCIĘSTWA.

Oto nadszedł czas nieszczęścia dla mieszkańców Manhattanu. Wszyscy czekają na bohatera, który wyzwoli rozdarłe wojną miasto i wypędzi najeźdźców. Pnij się w górę hierarchii ruchu oporu i stwórz armię bojowników wolności, którzy rozpoczną nową wojnę uliczną.

- ★ Rewolucyjny system rekrutacji i dowodzenia, dowodzisz nawet 12 partyzantami
- ★ Walcz z wrogiem, wykorzystując taktykę partyzancką i różne rodzaje broni
- ★ Dynamiczna akcja trzecioosobowa na ulicach Nowego Jorku.
- ★ Czteroosobowy tryb dzielonego ekranu



GRA TWÓRCÓW
HITMAN 2™

lo-Interactive

16+

PC CD-ROM

PlayStation 2



Challenge Everything

freedom-fighters.co.uk

© 2003 IO Interactive A/S. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wypółwydane i dystrybuowane przez IO Interactive A/S i Electronic Arts Inc. Freedom Fighters jest znakiem zastrzeżonym IO Interactive A/S, Electronic Arts, EA Games, logo EA Games oraz "Challenge Everything" są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i lub innych krajach. "PlayStation" i logo rodziny "PS" są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox i logo Xbox są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i lub innych krajach i zostały użyte na mocy licencji udzielonej przez Microsoft. Nintendo GameCube i logo Nintendo GameCube są zastrzeżonymi znakami towarowymi Nintendo. © 2002 Nintendo. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich właścicieli. EA SPORTS jest marką Electronic Arts.

ECTS 2003

„To najgorsze targi ECTS ze wszystkich, które do tej pory widziałem!”. Tak pewnie zakrzyknęło wielu po obejrzeniu tego, co wystawy miały do zaoferowania. „Nie było aż tak źle, w końcu pokazano kilka niezłych gier i można było pograć w najświeższe nowości na pokazach PlayStation Experience” – odpowiedzieli inni. Dziwne, ale chyba wszyscy mieli rację.

■ Zibi

W tym roku targi zorganizowano kolejny raz w halach Earls Court. Blisko centrum Londynu. Zaletą takiego miejsca jest fakt, że bardzo łatwo tam dojechać z każdej strony stolicy Anglii. Wadą niestety jest dokładnie to samo, tyle że na odwrót: w razie nudy bardzo łatwo wsiąść do metra i zwiewać, gdzie pieprz rośnie. Wstyd przyznać, ale bardzo często walczyłem z taką pokusą i jedynie dziennikarski obowiązek nie pozwalał mi porzucić pustawych stoisk firm growych na rzecz zabytków angielskich. Widziałem, że wielu jednak nie wytrzymało i wybrało piękną architekturę.

A czy warto było mimo wszystko wytrwać, myszковать i zaglądać w każdą przysłowiową dziurkę? Chyba tak. Po dokładnym podsumowaniu okazało się przecież, że lista wystawianych gier była zadziwiająco długa. Kilka znaczących firm zorganizowało jedynie zamknięte pokazy wybranych gier (na przykład Eidos z Commandos 3), pozostałe zdecydowały się na tradycyjne udostępnienie swoich propozycji na komputerach, do pogrania. Do najciekawszych ofert zaliczyłbym – według alfabetu:

Arxel Tribe

Hannibal
Etherlords 2
The Peebles
Disciples 2 - Servants of the Dark and Masters of the Light
Knightshift (w Polsce znana jako Polanie 2)

Konami

Pro Evolution Soccer 3
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Karaoke Stage
Castlevania
Apocalyptica
CY Girls
Firefighter FD18
Gradius

Atari (dawniej Infogrames)

Enter The Matrix
Driver 3 (pewnie nie ukaże się w wersji na PC)
Terminator 3: Rise of the Machines
Unreal Tournament 2004
Temple of Elemental Evil
Sinbad: Legend of the Seven Seas

THQ

Broken Sword: The Sleeping Dragon
Scooby Doo Mystery Mayhem
Tak and the Power of Juju
Warhammer 40 000: Fire Warrior
Finding Nemo
Hot Wheels World Race

Codemasters

Colin McRae Rally 04
Pop Idol (gra oparta na programie Idol)
piłkarskie gry klubowe (Manchester, Liverpool, Arsenal, Chelsea)

Ubi Soft

Prince of Persia The Sands of Time
Beyond Good & Evil
Tom Clancy's Rainbow Six 3
Far Cry
URU: Ages Beyond Myst

Electronic Arts

FIFA Football 2004
The Lord of the Rings: The Return of the King
Medal of Honor: Rising Sun
James Bond 007: Everything or Nothing
Need for Speed Underground
Harry Potter Quidditch World Cup
Soul Calibur 2
Freedom Fighters

Vivendi Universal

Half-Life 2
Ground Control 2
The Simpson: Hit and Run
The Hobbit
Crash Nitro Kart

► Niby na dziewczyna Postal 2 dziewczyny ściągają majtki przez głowę, ale może po prostu chcą się odwrócić i pokazać... prawdziwe oblicze tej gry?

► Takie zafascynowane miny można było obejrzyć na PlayStation Experience.

► Nokia N-Gage to obecnie najmocniej reklamowany gadżet. Ciekawe czy się przyjmie...



Muszę przyznać, że gry się obroniły, mimo bardzo słabej oprawy targów ECTS. Oczywiście nie zabrakło również konferencji i szkoleń, dla których wielu przyjeżdża z najdalszych krańców Europy, o których jednak tu pisać nie będziemy. Nam przecież o to właśnie chodzi, aby gier na PC nie zabrakło w najbliższych miesiącach. Pod tym względem targi wypełniły swoją misję. Wygląda na to, że możemy spać/grzać spokojnie.



14 lutego 1943.

Za każdym zabójczym czołgiem podąża kolejny zabójczy czołg.



Niemieckie dywizje pancerne strzegą wrót do Europy, kontrolując porty Afryki Północnej i krwawo powstrzymując ofensywę Aliantów. Zmierz się z własnym strachem, uwolnij Afrykę Północną i walcz tak, aby historia znów się powtórzyła.

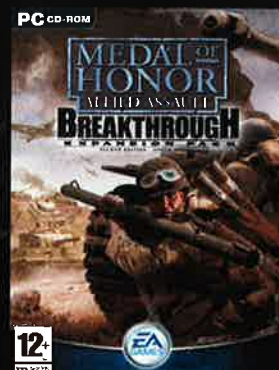
Jedenaście poziomów w trybie gry jednoosobowej zdecyduje o losie Europy. Wzywaj wsparcie artyleryjskie. Wykorzystuj pojazdy, wśród których znajdziesz czołg M-4 Sherman. Nowe modele żołnierzy, skiny i próbki dźwiękowe dla armii amerykańskiej, brytyjskiej i włoskiej. Tryby gry wieloosobowej: pole bitwy i konieczność wykonywania określonych zadań. Żołnierze wzięci do niewoli stają się jeńcami wojennymi, których musisz uratować w nowym trybie oswobodzenia.



PC CD-ROM



Medal of Honor Allied Assault™ Breakthrough.*
Nie grasz, tylko zgłaszasz się na ochotnika.



Challenge Everything™
mohaa.ea.com

*Wymaga oryginalnego Medal of Honor Allied Assault lub Medal of Honor Allied Assault Deluxe Edition.

© 2003 Electronic Arts. Medal of Honor: Allied Assault, EA Games oraz hasła "You don't play, you volunteer" oraz "Challenge Everything" są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich właścicieli. GameSpy i logo "Powered by GameSpy" są znakami zastrzeżonymi GameSpy Industries Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. EA Games jest marką Electronic Arts.

NEWS



Jaki Half-Life 2 wybieriecie?

Tytułu Half-Life 2 nie trzeba chyba nikomu przedstawiać. Miesiąc temu głośno było o spekulacjach na temat daty premiery gry. Teraz ponownie wokół niej zrobił się szum, a to za sprawą dość ciekawej informacji podanej przez producenta HL2 – firmy Valve Software. Okazuje się, że HL2 ma być dostępny w sprzedaży



w trzech wersjach. Dla tych lubiących oszczędzać dostępna będzie wersja pozbawiona trybu multi i możliwości instalacji modów. Osoby, które zdecydują się wydać na grę nieco więcej gotówki, będą mogły zakupić pełny produkt, a dla prawdziwych entuzjastów Half-Life 2 ma być przeznaczona wersja limitowana tej gry, do której dołączone będzie coś ekstra. Niestety jak na razie nie wiadomo, co to będzie.

QuakeCon 2003 za nami

Jak wszyscy zapewne wiedzą, główną atrakcją tegorocznego QuakeCo-



nu była prezentacja trybu multi gry Doom III, a ściślej mapy przeznaczonej do rywalizacji czterech zawodników w trybie deathmatch. Dość kontrowersyjny jest tu fakt, że - mimo iż gra pokazana została na monstrualnych pecetach z kartami GeForce FX 5900, wyłączono antialiasing, a rozdzielczość ustawiono zaledwie na 640 x 480. Więcej na temat prezentowanej na QuakeCon 2003 wersji Doom III przeczytacie w 22 numerze FPP MegaZinu.

Quake IV na QuakeCon 2004?!

Jak można wnioskować z wypowiedzi Todda Hollensheada, Quake IV powinien zostać zaprezentowany na QuakeCon 2004. Podczas tegorocz-



SLip, e-mail: slip@cdaction.com.pl

ACTION

FPP

Dziś podjąłem się zadania całkiem niełatwego. Chciałbym wam przybliżyć grę America's Army. Jednak z góry uprzedzam, że nie będzie to prezentacja tytułu oczyma wielkiego entuzjasty, który zna go na wylot, lecz przeciętnego gracza, zaciekawionego nim, który postanowił troszeczkę weń pograć. Jest bowiem o czym pisać, a miejsca niestety jakby za mało. To tyle tytułem wyjaśnienia – przejdźmy do sedna sprawy. :)

America's Army 1.9

Gdybyście przypadkiem jeszcze o tym nie słyszeli, America's Army jest multiplayerową grą FPP stworzoną na zlecenie armii Stanów Zjednoczonych. Godne pochwały jest to, iż gra udostępniona została użytkownikom zupełnie za darmo. Gracz, który stawia pierwsze kroki w AA - czy tego chce, czy nie, musi przejść przez część treningową. Ta podstawowa składa się z testu na strzelnicę, toru przeszkód, zapoznania się z bronią i lekcji taktyki walki. AA z założenia miało być maksymalnie realistyczne i widać to już na etapie treningu. Co prawda, nie miałem jeszcze okazji odbyć służby wojskowej (i bynajmniej mi się z tym nie spieszy), ale zdecydowany głos instruktora i ścisłe zasady treningu robią spore wrażenie i wprowadzają w specyficzny klimat.

Samo ukończenie podstawowej części treningu nikomu nie powinno przysporzyć większego problemu. Jednak np. uzyskanie na strzelnicy wyniku, który kwalifikuje do treningu snajperskiego, musi być okupione przynajm-



niej kilkunastoma próbami. A co daje nam ukończenie takiego treningu snajperskiego? Otóż, musimy go skończyć, aby marzyć o tym, by w grze online mieć dostęp do broni snajperskiej. Podobnie aby wziąć udział w rozgrywce, która rozpoczyna się de-

szantem spadochronowym - musimy ukończyć kurs; nauczymy się tu sterowania spadochronem i poprawnego lądowania. Co ciekawe, pierwszy etap tego testu, to ćwiczebny skok z wierzby mierzącej dwieście pięćdziesiąt metrów. Widok, jaki zobaczyłem będąc na samej górze, zrobił na mnie spore wrażenie, a to, że przy pierwszym podejściu połamałem sobie nogi - jeszcze większe. :)

Czwartym z dostępnych treningów jest szkolenie medyczne. Jest to nowość w wersji 1.9, nie jedyna zresztą, ale szczegółowe ich opisanie zajęłoby zbyt dużo miejsca. Owo szkolenie składa się z trzech wykładów, które umiejscowiono w całkiem realnie wyglądającym szpitalu, i testu w warunkach polowych. Co ciekawe, nie wystarczy wysłuchać tych wykładów. Po każdym z nich czeka nas test. Jeśli wziąć pod uwagę to, że zarówno same wykłady, jak i testy są w wersji angielskiej, niejednemu polskiemu graczowi ich zaliczenie sprawi nie lada problem. Sam





test na poligonie to już formalność. Jeżeli uda się nam owo szkolenie ukończyć, w grze będziemy mogli zostać medykami, co wiąże się z utrzymaniem trzech opatrunków. Do czego się one przydają? Otóż, od wersji 1.9 zmienił się nieco system obrażeń. Jeśli żołnierz zostanie postrzelony, to nie tylko traci energię w wyniku samego postrzału, ale i stopniowo się wykrwawia. I tu, z pomocą przychodzi medyk, który w każdej rundzie może podratować trzech rannych (by nie powiedzieć postrzelonych) :) delikwentów.

Nie myślcie jednak, że na treningu gra się kończy, wręcz przeciwnie. Gdy go ukończymy, otworem staje przed nami szereg map i misji. Co ciekawe, niezależnie do tego, po której stronie konfliktu w grze sieciowej przystąpimy, zawsze gramy jako armia USA, a przeciwnicy to terroryści. Takie całkiem oryginalne rozwiązanie, choć czasami chciałoby się zagrać i po tej złej stronie. Jednak to wyraźnie kłóciłoby się z celem gry, która młodych Amerykanów ma zachęcić do wstąpienia w szeregi tamtejszej armii. Jak się gra? Trudno! Łatwo dostać kulę, trudno kogoś trafić. Czasami nawet zdobycie kawałka terenu - a zaznaczyć trzeba, iż lokacje są z reguły rozległe - może sprawić nie lada problem. Stąd też jest to gra przeznaczona bardziej dla zorganizowanych drużyn niż dla pojedynczych bohaterów. Owszem, nawet mi udało się kiedyś wykonać efektowny i w sumie chyba oryginalny szturm na od-

ziały broniące się na mapie Bridge Crossing (niezmiernie pomocne były bardzo dobrze wykonane w grze dymki i błyski), za który to zebrałem sporo gratulacji po zakończeniu rundy i jeszcze więcej punktów, ale takie sytuacje to rzadkość.

Jak oceniam grę? AA ma atrakcyjną oprawę audio-wizualną, ciekawy klimat, a rozgrywka jest wciągająca, o ile gracz nie wystraszy ogromną porcją realizmu. Niestety dużym problemem jest to, że na serwerach brakuje graczy, którzy dobrze spisywaliby się w roli dowódców. Najczęściej wygląda to tak, że owym dowódcą nie chce być nikt - i pozycja ta przydzielona zostaje najsłabszemu graczowi. Nie brak też takich, którzy dziesiątkują własny oddział czy też zachowują się jak mięso armatnie, osłabiając kolegów z teamu. Czego jeszcze brakuje w tej grze? Mimo wszystko nieco bardziej skomplikowanych celów misji. Ogólnie jednak w AA grało się przyjemnie i zapewne jeszcze doń wrócę, jeśli tylko czas pozwoli. Nie należy także zapominać, że prace nad grą ciągle trwają!

PS Pełną wersję gry America's Army w wersji 1.9 ściągniecie ze strony www.fpp.cdaction.pl.



FPP MegaZin nr 22 na CD

Ekipę FPP MegaZinu, zgodnie ze wcześniejszymi zapowiedziami, opuścił KoVaL - gość, który do tej pory zajmował się grafiką i składem DTP. W tym miesiącu zastąpił go TRevor, w związku z czym w wyglądzie zinu zaszły niewielkie zmiany. Czy na lepsze, czy na gorsze... Zobaczcie - i oceńcie sami :) Nie ma jednak wątpliwości, że dla prawdziwego czytelnika od otoczki graficznej ważniejsze są teksty. Tym razem w zinie znajdziecie:

- temat numeru: Doom III Multiplayer
- zapowiedzi: Max Payne 2, Painkiller, Counter-Strike 1.6, Unreal Tournament 2004
- recenzje gier: Rainbow Six 3, Raven Shield PL, Red Faction
- ponadto: felietony, kąciki, dział Zarczka, galerie i obszerny download

NEWS



nego QuakeConu stwierdził on, iż QuakeCon 2004 i Quake IV to brzmi razem nieźle. Przypominam, że Quake IV wykorzystywać ma engine Doom III, a jeśli chodzi o fabułę, to ma ona być kontynuacją wydarzeń z Quake 2.

Polacy mistrzami pierwszej edycji Nations Cup w Ghost Recon!

Co prawda, informacja ta dociera do was z lekkim poślizgiem, którego powód jest wszystkim znany (na stronie FPP MegaZinu pisaliśmy o tym 14 sierpnia), ale na celebrację zwycięstwa nigdy nie jest za późno, a jest co świętować! Reprezentacja Polski zwyciężyła w pierwszej w historii ClanBase edycji Nations Cup w Ghost Recon! W finale, który zakończył się wynikiem 2:0,



rozgromiliśmy reprezentację Francji. W skład zwycięskiego teamu wchodzi: Jacob, PolWarrior, Keekie, PL miecho, leon, Giwera i YogSothoth. Ogromne gratulacje dla reprezentacji Polski i GL w przyszłych edycjach Nations Cup!

Polska strona ET www.enemyterritory.pl

O Enemy Territory warto napisać z dwóch powodów. Po pierwsze, jest to genialna gra, o czym mogliście się przekonać, czytając recenzję zamieszczoną we wrześniowym CD-Action. Po drugie, ten multiplayerowy debiściak jest całkowicie darmowy. Pełna wersja tej gry była zresztą dołączona do wydania DVD poprzedniego numeru CDA. Wszystkich fanów ET, chciałbym zaprosić na polską stronę tej gry. Znajdziecie na niej między innymi imponującą ilość newsów dotyczących gry, nowe mapy, informacje o turniejach i spory download. Pozycja wręcz obowiązkowa dla każdego gracza ET. :)

www.fpp.cdaction.pl

Po więcej informacji ze świata gier fpp zapraszam na stronę internetową FPP MegaZinu.

MT173 CYBER RACE

- Pełny pakiet sprzętu: kierownicy, pedały, przyciski
- Pełny pakiet sprzętu: kierownicy, pedały, przyciski
- Pełny pakiet sprzętu: kierownicy, pedały, przyciski
- Pełny pakiet sprzętu: kierownicy, pedały, przyciski
- Pełny pakiet sprzętu: kierownicy, pedały, przyciski
- Pełny pakiet sprzętu: kierownicy, pedały, przyciski
- Pełny pakiet sprzętu: kierownicy, pedały, przyciski
- Pełny pakiet sprzętu: kierownicy, pedały, przyciski
- Pełny pakiet sprzętu: kierownicy, pedały, przyciski
- Pełny pakiet sprzętu: kierownicy, pedały, przyciski



Kierownice już od:
119,90 PLN*



MT174 LE MANS RACING

- Technologie wibracji VIBRATION FORCE
- Pełny pakiet sprzętu: kierownicy, pedały, przyciski
- Pełny pakiet sprzętu: kierownicy, pedały, przyciski
- Pełny pakiet sprzętu: kierownicy, pedały, przyciski
- Pełny pakiet sprzętu: kierownicy, pedały, przyciski
- Pełny pakiet sprzętu: kierownicy, pedały, przyciski
- Pełny pakiet sprzętu: kierownicy, pedały, przyciski
- Pełny pakiet sprzętu: kierownicy, pedały, przyciski
- Pełny pakiet sprzętu: kierownicy, pedały, przyciski
- Pełny pakiet sprzętu: kierownicy, pedały, przyciski



Knows Your needs

media-tech

www.media-tech.pl



Kącik gier na Linuksa

inie studzą naszego optymizmu nieczne knowania firmy SCO. Znana wcześniej pod nazwą Caldera (być może zetknięł się z dystrybucją Caldera Linux) obecnie doszła do wniosku, że IBM - wprowadzając własne rozwiązania do opracowywanego przez opensource'ową społeczność jądra Linuksa, naruszył własność intelektualną SCO (chodzi o kilkadziesiąt linii kodu, skopiowanego rzekomo z Uniksa, do którego prawa nabył SCO). SCO pozwała IBM do sądu. Dodatkowego smaczku sprawie dodaje przemijający gdzieś chyłkiem, w tle tych wszystkich doniesień, Microsoft. Nie jest tajemnicą, że gigant z Redmond uważa "raka toczonego współczesny świat" - chorobę, którą trzeba zwalczać wszelkimi środkami (ja też się denerwuję, gdy pieniądze same znikają z mojego portfela).

Druga strona nie pozostaje SCO dłużna - stąd pozwy IBM vs. SCO (o naruszenie 4 patentów i GPL), Red Hat vs. SCO (o nieuczciwą konkurencję). I chociaż zima zapowiada się gorąco, raczej nie należy się spodziewać szybkich rozstrzygnięć, a procesy - znając amerykańskie sądy - mogą się ciągnąć latami.

PS Wybaczcie nieco dłuższy wstęp do kącika, ale sprawa do blahych nie należy, a i jesień wielu zmusza do refleksji.

PSS Ponieważ nikt nie jest doskonały, nawet ludzie piszący teksty dla CDA, zdarza się, że do publikowanych materiałów wkładają się pomyłki. I to nawet wtedy, gdy tekst przed drukiem jest czytany przez wiele par oczu. Oto błędy wykryte w drugiej edycji kącika (ale jest bardzo prawdopodobne, że nie wszystkie):
- powinno być: NWN: Shadow of Undrentide, a nie Undrentide, a nie Undertide - i to dwukrotnie
- powinno być: Knoppix, jest Knopix

Z kroniki towarzyskiej

Ponieważ świat oprogramowania linuksowego zmienia się nierzadko obraz w kalejdoskopie, nowe wersje programów - w tym gier - pojawiają się niemal dzień w dzień. Postanowiliśmy informować was o nowych wydaniach gier, które już pojawiły się w Kąciku - często w ich nowszych wersjach pojawiają się drobne zmiany i poprawki. Nie na tyle rewolucyjne, aby poświęcać grze cały tekst. Chcemy po prostu, abyście z linuksowymi grami byli na bieżąco.

Vendetta TEST 3.2.12 (<http://vendetta.guildsoftwar.com/>) - multiplayerowy symulator walk w kosmosie: poprawki w OpenGL, inne drobne usprawnienia
Armagetron (<http://armagetron.sourceforge.net/>) - wersja 0.2.5.1 - zręcznościowa: ujednolicone połączenie sieciowe między wersją windowsową i linuksową, poprawione sprzętowe testowanie, wyeliminowanie problemów z kompilacją pojawiających się w niektórych systemach unixowych
noEGNUd (<http://noegnud.sourceforge.net/>) - wersja 0.8.0 - RPG: zmiany w graficznym interfejsie użytkownika, ulepszenie niektórych elementów graficznych
Eternal Lands (<http://www.eternal-lands.com>) - wersja 0.7.7 Pre Alpha: dodano system magii (ciągle jest dopracowywany), 4 nowych NPC, możliwość samodzielnego wykonania większej liczby przedmiotów, dodano wskaźnik zdrowia

Oto kolejne wydanie linuksowego kącika w CDA. Z listów i opinii, które do mnie docierają, wynika, że pomysł się wam spodobał. Przesyłacie również propozycje ulepszeń kącika. Z własnej strony mogę powiedzieć, że największą szansę na realizację mają sugestie powtarzające się najczęściej. Z tego wniosek jest prosty: piszcie, piszcie i jeszcze raz piszcie (lehardi@inetia.pl). Zapewne jednak zauważyliście, że i tak rubryka zmienia oblicze, a zmiany mają charakter ewolucyjny (z rewolucją trzeba uważać, bo to niebezpieczna zabawa, zwłaszcza w październiku - Rosjanie coś o tym mogą powiedzieć). Cieszymy się na razie tym, co mamy. A co mamy? Kolejną porcję ciekawostek ze świata Pingwinów.

Top 10

Czyli 10 najlepiej sprzedających się (stan na 20 sierpnia 2003 r.) gier linuksowych (choć jest i jedna książka), według serwisu Tux Games (<http://www.tuxgames.com>):

1. Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
2. Neverwinter Nights
3. Majesty Gold
4. Savage: The Battle for Newerth
5. Neverwinter Nights: Hordes of Underdark
6. Quake III Arena
7. Neverwinter Nights (to właśnie wspomniana książka)
8. Railroad Tycoon II: Gold Edition
9. Sim City 3000
10. Unreal Tournament

Nie samym graniem człowiek żyje - czasem warto zrobić coś innego, np. zaprojektować nowe poziomy albo stworzyć jakiś mod. W tym celu warto sięgnąć po edytor GtkRadiant wspierający gry, takie jak Quake III Arena, Quake III Team Arena, mody do Q3A, Return To Castle Wolfenstein, Jedi Knight II: Jedi Outcast, Soldier Of Fortune II, Star Trek Voyager: Elite Force. W skład edytora wchodzi m.in. pakiety przeznaczone dla poszczególnych gier. Zawierają one materiały przydatne w tworzeniu leveli, np. specyficzne narzędzia, dokumentację, modele, pomocnicze tekstury. Edytor jest opracowywany przez developerów w ramach opensource'owego projektu i bazuje na kodzie źródłowym udostępnionym przez ID Software. Więcej informacji (w tym manuale i poradniki), jak również sam edytor w wersji 1.3.9-gtk2-test (dla Linuksa i Windows) znaleźć można na stronie domowej projektu.

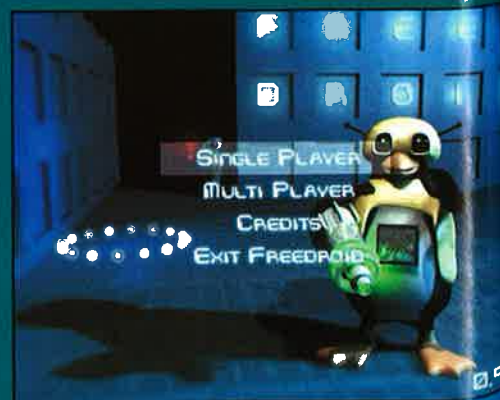
<http://www.qeradiant.com>

W grudniu roku 1999 na CD dołączonym do CDA pojawiła się gra RPG Dink Smallwood, udostępniona za darmo przez autorów również w Internecie. Od tego czasu fani tytułu stworzyli doń wiele nowych przygód - scenariuszy (D-mods). Teraz w historii Dinka Smallwooda otwiera się nowy, tym razem linuksowy rozdział. Kod źródłowy gry został właśnie udostępniony publicznie na zasadach licencji BSD, co też od razu zaowocowało powstaniem projektu, którego celem jest oczyszczenie kodu programu, stworzenie portów (w tym dla Linuksa), a także dodanie do gry zupełnie nowych elementów.

<http://dink.sourceforge.net/>

MS zawiadnęła całą galaktykę. Swoją podstępny cel osiągnęła za pomocą trojanów zaszytych w bardzo popularny system operacyjny. Niestety, boty wykorzystujące system MS zbuntowały się po dwudziestu latach i zaczęły zwalczać życie w każdej postaci. Ludzie i linarianie zmuszeni do odwrotu uciekli na odległe planety, na których wegetowali, walcząc o przeżycie. Po tysiącach lat jeden z linarian, osobnik imieniem Tux, budzi się z uśpienia i przystępuje do walki z potężnym przeciwnikiem... Nie, to nie jest manifest skierowany przeciwko Pewnemu Bardzo Okieinnemu Systemowi Operacyjnemu (TM), lecz fabuła humorystycznej gry RPG noszącej tytuł Freedroid RPG. System rozwoju postaci i użycia broni został stworzony na kształt tego, jaki znamy z Diablo. Ciekawą innowacją jest pewna umiejętność, którą Tux może rozwijać, a której na imię hacking. Freedroid RPG sięga korzeniami klasycznej linuksowej gry arcade zatytułowanej... Freedroid. Najważniejszą, oprócz wspomnianych różnic "międzygatunkowych", jest grafika - do RPG-a wprowadzono, w miejsce zwykłej grafiki 2D, rzut izometryczny. W momencie oddania materiału do druku dostępna jest wersja 0.9.7.

<http://freedroid.sourceforge.net/>





Różne dziwne hobby ludzie mają, a do jednych z bardziej ciekawych należy pisanie na nowo engine'ów gier. Zaletą tej sytuacji jest to, że dzięki temu w Linuksie da się uruchomić kilka starszych tytułów pisanych z myślą o DOS-ie, minusem zaś zwiększenie liczby osób święcie przekonanych, że Linux to tylko konwersje starych gier - i narzekających z tego powodu oraz chcących zesłać Pingwina do mrocznych i wilgotnych serwerowni. Nie bacząc na te przeszkody, znalazł się ktoś, kto postanowił stworzyć nowy linuksowy engine dla klasycznego RPG z lat 90. XX wieku, stworzony przez Interplay. Mowa o Lord of the Rings (v. 0.5.6). Do gry niezbędne są dane pochodzące z oryginału, które są własnością intelektualną firmy Interplay, ale można użyć danych z wersji demonstracyjnej. Pliki znajdziecie na stronie projektu.

<http://adela.karlin.mff.cuni.cz/~benes/lotr/>



Ciąg dalszy serialu zatytułowanego WineX. W dzisiejszym odcinku... wielu nowości nie będzie. TransGaming postanowiło rozszerzyć program beta testów. Obecnie testerem nowych wersji programu, dzięki któremu w Linuksie możemy uruchamiać windowsowe gry, może zostać każdy zarejestrowany użytkownik. Jednocześnie poinformowano, że pojawiły się pewne problemy z implementacją techniki Pixel Shader, w związku z czym jej pełna, sprzętowa obsługa będzie możliwa tylko na kartach z serii GeForce FX i Radeon (opartych na chipie R 300). Wcześniejsze modele będą ją obsługiwać za pomocą programowej, a więc o wiele wolniejszej, emulacji. Ponadto do edycji 3.1 wprowadzono wiele innych usprawnień i ulepszeń - ich listę możecie znaleźć na stronie internetowej TransGaming. Natomiast Gentoo Weekly Newsletter poinformował, że TG domaga się usunięcia z dystrybucji Linux Gentoo mechanizmów ebuild w zakresie dotyczącym WineX. Ebuild, wchodzący w skład systemu dystrybucji oprogramowania Gentoo, to automatyczne skrypty, służące do budowania pakietów z kodu źródłowego. Do tej pory służyły m.in. do tworzenia gotowych pakietów WineX na podstawie kodu źródłowego z repozytorium CVS i to właśnie skłoniło TransGaming do interwencji. Zdaniem firmy, takie praktyki naruszają zasady licencji WineX, gdyż nie jest to już "niekomercyjne rozpowszechnianie prekompilowanych pakietów na niewielką skalę".

Dostępność Unreal Tournament 2003 pod Linuksem pozwala graczom spod znaku Pingwina cieszyć się gamą modyfikacji i konwersji. W kolejnej z nich zatytułowanej UT 2003 Troopers mamy okazję wcielić się w imperialnego szturmowca i po przywdzianiu gustownego białego umundurowania odwiedzić miejsca znane z filmowego cyklu Star Wars. Dla fanów różnych odcieni Mocy - jak znalazł! Osobiście wybrałbym mundur Gwiezdnej Floty, ale przecież de gustibus non disputandum. Enterprise! Jeden do przesłania!

<http://www.tdod.jolt.co.uk>



Jak wiemy, zarówno klasyczny Unreal Tournament, jak i Unreal Tournament 2003 doczekały się własnych edycji linuksowych. Warto poinformować, że ukazało się nowe wydanie moda zatytułowanego The Third Reich, czyli po naszymu Trzecia Rzesza. Twórcy konwersji zgromadzeni w zespole TTR Team postanowili jak najwierniej odtworzyć, wykorzystując do tego celu "nie-realny" silnik graficzny, II wojnę światową - jej atmosferę i realia, w najdrobniejszych szczegółach.

<http://www.thethirdreich.com/>

Czy kiedy ktoś wymienia termin Java, rodzą się w waszych głowach skojarzenia z grami? Nie? W takim razie to błąd. Okazuje się, że Java, z którą w latach 90. ze względu na możliwość uruchomienia tej samej aplikacji na różnych platformach sprzętowych (wyposażonych we właściwy interpreter), wiązano tak wielkie nadzieje, a która - mimo to - wielkiej furory dotychczas nie zrobiła, do czegoś się jednak nadaje. Dowodem na to jest wymagająca zainstalowanej w systemie Javy gra zręcznościowa Alien Flux (v. 1.4). Na bazie pomysłu zaczerpniętego z Asteroids firma Puppygames stworzyła solidną porcję rozrywki. Mimo korzeni, Alien Flux nie powieliła idei bezmyślnego strzelania do kosmicznej materii. Wprawdzie dowodzimy niewielkim pojazdem międzygwiezdny i strzelamy, ale tym razem do kropel wody. Jeżeli nie będziemy dość szybcy, kropelki mogą się stać wieniem dla przemitych różowych futrzaków lewitujących w przestrzeni. Oczywiście gdy dojdzie do tego nieszcześcia, sprawa nie jest jeszcze przegrana - jednym celnym strzałem można sympatyczne stworzonko wyswobodzić z wodnej niewoli. Trzeba się spieszyć, bo z każdą chwilą szanse na udany strzał ratunkowy maleją i wkrótce może się okazać, że nie ma już kogo ratować. Ale już na drugiej planzji pojawiają się wrogie statki kosmiczne, które tym razem próbują ustrzelić nas... Chociaż Alien Flux jest grą w pełni komercyjną i kosztującą 19,95 \$, w Internecie umieszczono wersję demonstracyjną przeznaczoną dla Linuksa i Windows. Edycja linuksowa ma trochę zagmatwaną procedurę włączania gry, ale autorzy pracują nad jej uproszczeniem.

<http://www.puppygames.net/>

Developerzy z Nekeme, których mieliśmy okazję poznać przy okazji RPG-a Arkhart, pracują również nad zręcznościówką (samochodową?) 3D zatytułowaną Slune. Gra oferuje dwa tryby rozrywki: single i multiplayer (działający peer to peer - w związku z czym nie ma konieczności korzystania z serwera), 3 poziomy trudności, tutorial, przeciwników o zróżnicowanej inteligencji i 3 pojazdy. Zgoda, nie jest to być może imponująca pod względem technicznym, za to bardzo ciekawa, jeżeli chodzi o stronę, nazwijmy ją, ideologiczną. Otóż, gra propaguje ideę tanich lub nawet darmowych lekarstw przeciwko AIDS dla kontynentu afrykańskiego, bo jak wiadomo, dostępne medykamenty produkowane przez amerykański przemysł farmaceutyczny do tanich nie należą, a rzeczony przemysł działalności charytatywnej prowadzić nie zamierza. Szczepnie mówiąc, nie wiem, czy taka akcja odniesie jakiś skutek, natomiast ważne jest coś innego: autorzy gier są również twórcami i artystami i nie wahają się w własnych pracach poruszać tematów ważnych. Bo kto powiedział, że branża rozrywkowa tylko rozrywką stoi? Najnowszą wersję opatrzoną numerkiem 0.5 możecie pobrać ze strony, której adres tradycyjnie podajemy poniżej. Jest też wersja dla Windows.

<http://oomadness.tuxfamily.org/en/slune>



GDZIE JEST **virus_ ?**



DOWIESZ SIĘ W PAŹDZIERNIKU

**OSTRO GRAMY
virus_™**

OSTRY MAGAZYN O GRACH KOMPUTEROWYCH



Wymagania sprzętowe: Pentium 900 Mhz, 256 Mb RAM, Windows 9x/2000/Me/XP, GeForce

GUNMETAL

Instalacja

Włóż płytę z grą do napędu. Jeśli masz włączoną funkcję Autostart, po chwili pojawi się menu. Kliknij „Install”. Jeśli masz wyłączony Autostart, uruchom plik „Setup.exe” znajdujący się na płycie z grą w katalogu „gmsetup”.

Zaczynamy

Gdy po uruchomieniu gry pojawi się ekran tytułowy z wirującym logo Gun Metal, wciśnij Enter. „New Game” pozwala rozpocząć nową grę, natomiast „Load Game” wczytuje wcześniej zapisane jej stany. Wybierz tę pierwszą opcję, a następnie wprowadź swoją ksywkę i potwierdź, wybierając „OK”. Teraz wejdź do „Select Mission”. Dostępna jest tylko jedna misja, zatem ponownie naciśnij Enter. Pojawił się ekran wyboru uzbrojenia, lecz ponieważ jesteś nowym rekrutem, nie masz tu wiele do gadania. Wybierz więc „Launch”, by wyruszyć do boju. Jak tylko napis u dołu ekranu zmieni się z „Loading” na „Ready”, raz jeszcze wciśnij Enter.

Do boju!

Stoisz pośrodku obleganej przez wroga bazy. Nie pozwól mu jej zniszczyć! Do sterowania robotem służą domyślnie klawisze W, S, A i D. Podskakujesz, wciskając X. Operując myśką, celujesz. Lewym przyciskiem strzelasz z aktualnie wybranego uzbrojenia, prawym odpalasz rakietę samonaprowadzającą się (o których za chwilę). Wciśnięcie klawisza Q, przeistacza swoją maszynę z robota krocącego w samolot odrzutowy. Zmiany uzbrojenia dokonujesz klawiszem E (lub jeśli chcesz wybrać konkretną broń, klawiszami F1, F2, F3 i F4). W

górnej części ekranu znajdziesz radar. Nieprzyjacielem są na nim zaznaczeni tradycyjnie jako czerwone kropki, sojusznicy jako niebieskie. Żółty symbol „X” wskazuje miejsce (lub kierunek, jeśli znajduje się na krawędzi radaru), gdzie dowództwo wyznaczyło ci jakieś zadanie. W lewym dolnym narożniku ekranu znajduje się ramka informacyjna złożona z trzech części.

SHIELD – stan osłony odwzorowany za pomocą paska. Pole siłowe chroni twoją maszynę przed ogniem nieprzyjaciela, jednakże każde odebrane trafienie nadweręża osłonę. Gdy wyczerpią się całkowicie, trafienia będą zabierać energię (czyli zdrowko – jak się skończy, to po zawodach) twojego wehikulu. Ilość tej ostatniej, mierzoną w procentach, wskazuje liczba umieszczona w prawym dolnym narożniku ekranu. Na szczęście osłony dość szybko się regenerują.

MISSILES – ilość salw rakiet samosterujących pozostających w zapasie (w jednej salwie odpalasz cztery rakiety).

PISTOLS – aktualnie wybrany typ uzbrojenia wraz z liczbą amunicji (w tym przypadku są to pistolety i niewyczerpywalny zapas).

Zauważ, że gdy znajdziesz się odpowiednio blisko przeciwników, czterech z nich zostanie oznaczonych czerwonym rombem. To właśnie na tych wrogach są aktualnie załokowane rakietę samonaprowadzające się na cel. Wciśnij prawy przycisk myszki, aby odpalić salwę. Jest to broń typu „odpal i zapomnij”, więc nie musisz cały czas trzymać nieprzyjaciela na muszce. Wystarczy, że będzie namierzony w chwili odpalania rakiet. Niestety, ta wygodna broń szybko się kończy, zatem gospodaruj nią oszczędnie.

Kiedy rozwalisz wszystkich agresorów, przeistocz się w odrzutowca. W tym celu wciśnij klawisz Q. Sterowanie w tym trybie odbywa się przy pomocy tych samych klawiszy, z tym że mają one teraz nieco odmienne zastosowania. W włączoną dopalacz, natomiast S spowalnia lot. A i D służą do robienia uników. Zwróć uwagę, że nawet jeśli w trybie maszyny kroczącej wystrzelałeś wszystkie rakietę samonaprowadzające się, to wcale nie ubyło ich w trybie samolotu odrzutowego. Zapas rakiet liczy się bowiem w obu trybach osobno. Jak zapewne zauważyłeś, po zamianie w samolot dysponujesz trochę innym uzbrojeniem i nie posiadasz osłon. Teraz ochronić mogą cię tylko



szybkość i zwrotność myśliwca, a każde odebrane trafienie od razu uszczupli zapas energii.

Poleć w stronę widocznego na radarze żółtego symbolu „X”. Po drodze powinieneś natknąć się na zbudowaną na bazie kwadratu, otoczoną murem, instalację. Wyłączaj pomiędzy nimi (po prostu wciśnij Q. Nie musisz martwić się o wysokość, na jakiej lecisz. Mocne nogi zamortyzują upadek). Pozbieraj mieniące się na niebiesko powerupy, uzupełniające zapasy amunicji. Znajdująca się pośrodku kompleksu wieża zregeneruje twój zapas energii, jeśli tylko podejdziesz wystarczająco blisko. W czasie walki taka wieża to prawdziwy skarb. Wystarczy oprzeć się o taką plecami, by stać się niemal niezniszczalnym dla nacierających hord nieprzyjaciół.

Po zregenerowaniu sił ponownie dokonaj transformacji w samolot i udaj się jak najprędzej w stronę farmy broniącej się przed nalotem wroga (drogę znów wskaże Ci żółty „X” na radarze). Rozpraw się z napastnikami i odtrąb głośno zwycięstwo. Ukończyłeś właśnie pomyślnie pierwszą misję. Aby przejść do następnej, wybierz „Next Mission” i tak dalej...

Jak widać, gra jest dość prosta (a przy tym diabelnie wciągająca). To czysta rąbanka w starym automatowym stylu – odrzutka na stres, jakiego ten świat nam nie skąpi. Na próżno tu godzinami kontemplować tajemnic strategii, czy zastanawiać się „co autor miał na myśli”. Nie potrzeba nawet znać choć trochę angielskiego, żeby sobie poradzić i dobrze się bawić.

Ponieważ gra ma dość wysokie wymagania sprzętowe, poniżej zamieszczamy garść wskazówek, co zrobić, by działała nieco płynniej (rzecz jasna kosztem jakości wyświetlanej grafiki). Nie oszukujmy się jednak. Jeśli nie masz porządnego sprzętu, żadne sztuczki ani wyłączanie detali nie pomogą.

W menu opcji wybierz „Video” i zmień rozdzielczość („Screen Resolution” na niższą). Możesz też włączyć wąski, kinowy obraz, przedstawiając opcję „Aspect Ratio” na „Cinema”. Pomaga też (choć nie tak bardzo, jakby się zdawało) zmniejszenie jakości obrazu („Video Quality” na „Low”).

W menu „Advanced Options” znajdziesz ustawienia, które najprawdopodobniej najmocniej przyspieszą animację. Szczegółowość wyświetlania terenu („Terrain Detail”) zmień na „Low”. Podobnie postąp z odległością, w jakiej wyświetlane będą obiekty („Draw Distance”). Warto też wyłączyć cienie rzucane przez chmury („Cloud Shadows”).

Życzymy powodzenia.



Instalacja

Włóż płytę z grą do napędu - powinien się pojawić autorun. Jeśli opcja ta jest w komputerze wyłączona, program instalacyjny musisz uruchomić ręcznie po wyświetleniu zawartości płyty CD. Teraz tylko kliknij Install Rogue Spear i podążaj za poleceniami wyświetlanymi na ekranie. W tym czasie gra sprawdzi, czy w komputerze zainstalowana jest poprawna wersja DirectX. Po zakończeniu instalacji uruchom Rogue Spear z menu start bądź przez Rogue Spear.exe z katalogu, w którym została zainstalowana gra.

Single Player Menu

Z tego menu przejdziesz dodatkowo do ośmiu kolejnych opcji rozgrywki.

- **NEW** - kiedy grasz w Rogue Spear po raz pierwszy, zostaniesz automatycznie przeniesiony do nowej kampanii. Pojawi się okno, w którym możesz wpisać nazwę dla kampanii. Później musisz wybrać poziom trudności spośród: rekruta, weterana i elity.

Recruit - aby przejść do kolejnego etapu, musisz wypełnić zadania misji. W tym trybie jest najmniejsza liczba terrorystów i reagują oni najwolniej.

Veteran - podobnie jak w rekrucie, tak i tu musisz wypełnić wszystkie zadania. Tym razem jednak liczba terrorystów będzie większa i będą oni szybciej reagowali.

Elite - bardzo trudny poziom. Terrorystów jest znacznie więcej i zdecydowanie szybciej strzelają. Wyłączona jest tutaj opcja Auto Target, a czujniki (o których więcej w dziale o sprzęcie) nie rozróżniają terrorystów od zakładników. To najbardziej realistyczny z trybów - wymaga starannego i długiego planowania każdej misji.

- **RESUME** - po tym, jak rozpocząłoby choćby jedną kampanię, opcja Resume będzie dostępna. Kliknij jedną z kampanii wypisanych w oknie kampanii i wybierz Resume - przenosi do części planowania następnej nieukończonej misji w kampanii.

- **DELETE** - opcja pozwala na skasowanie zaznaczonej kampanii. Pojawi się okno dialogowe, by potwierdzić swoją decyzję, zanim kampania zostanie ostatecznie usunięta. Nie możesz skasować pojedynczych misji w kampanii. Jeśli nie jesteś usatysfakcjonowany wynikami którejś z misji i chcesz przystąpić do niej jeszcze raz, użyj opcji Branch Campaign. Kampanii usuniętych nie da się już przywrócić - musisz zacząć grę od początku.

Wymagania sprzętowe

Pentium 233 MHz, z akceleratorem - lub Pentium II 266 MHz (renderowanie software'owe)
32 MB RAM (zalecane 64 MB)
Windows 95/98/ME/XP
Akcelerator graficzny 4 MB
200 MB miejsca na HDD
Modem 28,8 Kbps (lub szybszy) do gry w Internecie

- **PRACTICE MISSION** - po tym, jak ukończyłeś misję, możesz do niej powrócić i rozegrać ją bez wpływu na kampanię. Na początku wybierz kampanię w oknie kampanii, później misję i naciśnij Practice Mission. Zostaniesz przeniesiony do fazy planowania misji. Wynik rozgrywki nie będzie miał żadnego wpływu na postępy w kampanii, nawet jeśli jakieś postaci zostaną ranne lub zginą. W przypadku gdy chcesz poprawić wynik misji, zamiast treningu wybierz Branch Campaign.

- **BRANCH CAMPAIGN** - jeśli z jakichś przyczyn nie jesteś zadowolony z wyniku misji, którą przeszedłeś, użyj tej opcji. Wybierz odpowiednią kampanię i misję, którą chcesz rozegrać ponownie. Kliknij Branch Campaign - pojawi się okno dialogowe z prośbą o podanie nazwy dla kampanii. Nie możesz zmienić poziomu trudności - ten pozostaje taki sam jak ten wybrany wcześniej.

- **LONE WOLF** - po udanym zakończeniu misji opcja Lone Wolf stanie się dostępna. Korzystając z tego samego poziomu, wchodzisz nań jako jedyny antyterrorysta. Trzydziestu przeciwników losowo rozmieszczono na planszy - zadanie jest proste: musisz przejść do odpowiedniej jej części i nie dać się wcześniej zabić. Jest to jedyne zadanie w tej misji. Po zaznaczeniu tej opcji zostaniesz przeniesiony do ekranu wyboru postaci.

- **TERRORIST HUNT** - podobnie jak w przypadku Lone Wolf, opcja dostępna jest dopiero po ukończeniu danej misji w kampanii. Tym razem możesz jednak ze sobą zabrać cały skład. Głównym zadaniem jest zabicie wszystkich 30 terrorystów obecnych na planszy.

- **VIEW MISSION RESULTS** - ta opcja pozwala na sprawdzenie stanu końcowego misji z danej kampanii. Jest to szczególnie użyteczne dla graczy, którzy rozpoczęli wiele kampanii i w najkorzystniejszym momencie chcą skorzystać z opcji Branch Campaign.

- **MULTIPLAYER** - tu możesz tworzyć i dołączać się do już istniejących gier. Szerzej o tym w dalszej części instrukcji.

- **TRAINING** - menu to podzielono między Skill Sets i Courses. Pierwsze trzy Skill Sets z tutoriala uczą wszystkich potrzebnych umiejętności, jakie są wymagane w misjach operacyjnych.



STANDARDOWE OBŁOŻENIE KŁAWISZY

AKCJA

Lewy Przycisk Myszy - strzał (użycie przedmiotu)

1 - zmień broń na główną

2 - zmień broń na dodatkową

3 - przełącz do Kit Slot 1

4 - przełącz do Kit Slot 2

N - następna broń

Z - zmień magazynek

B - zmień częstotliwość wystrzałów

Spacja - oddziaływanie na otoczenie

PORUSZANIE SIĘ

W - do przodu

S - do tyłu

A - bokiem w prawo

D - bokiem w lewo

Q - zerknięcie w lewo

E - zerknięcie w prawo

C - kucnięcie

TAB - przełączenie

Prawy Przycisk Myszy - bieg

DRUŻYNA/SZTUCZNA INTELIGENCJA

Page Up - przełącz na poprzednią drużynę

Page Down - przełącz na następną drużynę

7 - Status Report

R - drużyna pozostaje w miejscu

H - wszystkie drużyny zostają na miejscu

Y - kontrolowanie snajpera

J - kod Alpha

K - kod Bravo

L - kod Charlie

M - kod Delta

U - tryb rozkazów

G - tryb mapy

F - zmień tryb ROE

V - zmień prędkość ROE

/ - tryb oglądania

KOMENDY

~ - czat z wszystkimi

Enter - czat z drużyną

Prawy Alt - wyślij bound message

WIDOK

Lewy Shift - tryb snajpera

5 - noktowizor

T - pełny ekran mapy

F1 - kamera

= - powiększ widok

- - zmniejsz widok

[- oddal mapę

] - przybliż mapę

\ - obejrzyj następnego członka drużyny na mapie w fazie planowania

Klawisz Numeryczny 5 - centruj widok

OPCJE

F4 - Auto-Aim (samoczynne namierzanie)

F3 - celownik

6 - pokaż status

Print Screen - zrzut ekranu

F12 - aktywuj kontrolę serwera



COMPRESSOR SUPREME



kierownica kompatybilna z PS2/PSX/PC **USB**

Od 13 listopada
na
DVD i Video

na
DVD i Video

Wylączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

CYBERKULTURA

■ Jankess

KSIĄŻKA

Sztuka podstepu

Kevin Mitnick

Helion, marzec 2003 r. 380 stron. Cena ok. 30 zł.

Mitnicka znamy, bo swego czasu był najsłynniejszym hakerem na świecie (Morfeusza, Neo i całej paczki nie licząc oczywiście). Zwolniony z więzienia otrzymał wiele propozycji pracy od konsorcjów komputerowych. Nadeszła również oferta od amerykańskiego wydawcy książek. Mitnick postanowił z niej skorzystać i książkę napisać. Pełny tytuł to „Sztuka podstepu. Łamałem ludzi, nie hasła”. W zasadzie spodziewałem się autobiografii, a tutaj do czynienia mamy bardziej z poradnikiem. Już po pierwszych pięćdziesięciu stronach zaczyna męczyć dydaktyczny język i edukacyjny styl. „Sztuka...” przesiąknięta jest socjotechniką i wszystkim, co się z nią wiąże. Mitnick jako zagrożenie bezpieczeństwa wskazuje ludzką głupotę i naiwność. Podaje też podstawowe rozwiązania, czasami na przykładach ciekawie opisanych własnych doświadczeń. Jest tu nawet trochę humoru, ale nie spodziewajcie się, że przy tej książce będziecie zrywać boki ze śmiechu. Nie jest to rewelacyjna pozycja. Zaryzykowałbym nawet stwierdzenie, że rozczarowuje, ale jeśli chcecie choć trochę poznać Kevina Mitnicka, a przy tym dowiedzieć się, jak nie zostać nabitym w butelkę przez sprytnych hakerów, być może warto zastanowić się nad jej nabyciem.

Piołun i miód

Ewa Białotłęcka

Runa, lipiec 2003 r. 368 stron. Cena 27,50 zł.

Fantastyka w dobrym polskim wydaniu. Autorka jest dwukrotną laureatką prestiżowej Nagrody Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla (za opowiadania „Błękit maga” oraz „Tkacz iluzji”). Jej najnowsza powieść pt. „Piołun i miód” zabiera czytelnika na wyprawę w puszcze Ogorantu, w której baśniowa magia i dworskie

intrzygi są groźniejsze od czyhających w lesie bestii. Książkę czytać się przyjemnie. Historia wciąga, chociaż nie na tyle, by porzucić dla niej codzienne czynności. Dla wielbicieli gatunku pozycja obowiązkowa (o czym mówić nie trzeba). Pozostali powinni sięgnąć po Białotłęcką, aby przekonać się, jak poruszająca może być fantastyka w wykonaniu płci pięknej.

Microsoft Windows XP

ćwiczenia

Read Me, sierpień 2003 r. 152 strony. Cena 14 zł.

Kolejna pozycja z cyklu „Prosto do celu”. Tym razem jest to przewodnik po świecie Windows XP Professional i Home Edition przeznaczony przede wszystkim dla tych użytkowników, którzy miewają kłopoty z podstawową obsługą albo właśnie zaczynają przygodę z „nowymi” okienkami Billa Gatesa. Instrukcje ujęte są w przejrzystej formie, krok po kroku przeprowadzają czytelnika przez szereg głównych funkcji systemu. Cena nie jest wygórowana, ale pamiętajcie, że są to jedynie podstawy i nie znajdziecie tutaj zaawansowanych porad.

Wojna o księżyc

Ben Bova

Solaris, sierpień 2003 r. 464 strony. Cena ok. 35 zł.

„The Moon Project” przeniesiony na papierowe strony? Wcale niezły pomysł, ale kilkakrotnie laureat Nagrody Hugo - Ben Bova, nie skorzystał z niego. :) Dzięki nanotechnologii Baza Księżycowa staje się prawie samowystarczającą ludzką kolonią. W skomplikowanych procesach otrzymywana jest woda, tlen oraz inne pierwiastki i minerały, w tym diament, z którego budowane są gwiazdne klipry. ONZ postanawia wysłać na Księżyc siły pokojowe, gdy baza odmawia zaprzestania korzystania z nanotechnologii. Lunonauci ogłaszają niepodległość. Bardzo ciekawa książka, łącząca opisy przyszłości i odwieczne dążenie społeczeństw do wolności.

MUZYKA

W tym miesiącu przedstawię trzy soundtracki z filmów science fiction, które ukazały się w ostatnim dwudziestoleciu. To fascynująca mieszanka i równie ciekawe porównanie. Może być kłopot z nabyciem dwóch pierwszych płytek, ale – jak mawiają mądry – dla chcącego nic trudnego.

DUNE

Muzyka: Toto, 1984 r., czas trwania: 41,28 min.

„Diuna” (Dune) w reżyserii Davida Lyncha do dziś jest przedmiotem sporów – jedni film potępiają, oskarżając autora o zbezczeszczenie klasyki literatury s.f., inni zauważają w tej produkcji wypracowany klimat, świetną grę aktorską i kojące efekty specjalne. Niektórzy podnoszą głos także na muzykę, ale tym należy przytrzymać język albo zamówić wizytę u laryngologa. :) Ścieżka dźwiękowa z filmu jest precyzyjnie skomponowaną całością - elektroniczne, eksperymentalne brzmienia mieszają się z gitarą oraz (często) nowatorskimi rozwiązaniami perkusyjnymi. Wszystkie utwory mają charakter instrumentalny, chociaż w „Prologue” księżniczka Irulana wygłasza znany z filmu motyw przewodni, a w utworze szóstym (The Floating Fat Man) baron Harkonnen w znany sobie sposób ogłasza poddanym pomstę na Letu. Jest to muzyka pozbawiona jakiegokolwiek ostrości, przemawia za to melancholia i tworzy genialny klimat. To jeden z najlepszych muzycznych soundtracków, jakie miałem sposobność słyszeć.

TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY

Muzyka: Brat Fiedel, 1991 r., czas trwania: 53,33 min.

Fiedel był autorem muzyki do pierwszej części „Terminatora”. Nic więc dziwnego, że Cameron powierzył mu podobne zadanie w sequelu. Motyw przewodni stał się kultowy i przeszedł do historii. Płyta ze ścieżką z „Judgment Day” zawiera dwadzieścia kompozycji. Dzięki ich spójności otrzymujemy muzyczną apokalipsę i doświadczamy podwójnych emocji. Od razu przypominają się wam poszczególnie sceny. Niektóre dźwięki przywołują na myśl zabójczego Roberta Patric

Nie od dziś wiadomo, że my, gracze komputerowi, jesteśmy piekielnie inteligentni. Wirtualne światy wciągają i kształtują wyobraźnię. Nie możemy jednak stać w miejscu, bo stagnacja pozbawia człowieka spontaniczności. Ergo pozostaje tylko jedno wyjście: musimy się rozwijać, musimy przeć naprzód i odkrywać nieznanne. Ten dział przyjmuje na siebie odpowiedzialność pokierowania narodem, byśmy wszyscy byli zdrowi, piękni, mądrzy, czytani, zaznajomieni z muzyką i filmem. Che che, wstępy to moja specjalność. :) Zatem zaczynamy.

ka albo obrazy ucieczki ze szpitala. Nie tylko ja żałuję, że na płycie brakuje szlagierów, które na zawsze kojarzyć się będą z Terminatorem – utworu „Bad To The Bone” grupy The Destroyers oraz promującej „You could be mine” Guns ‘n Roses. Album broni się sam.

THE MATRIX RELOADED

Muzyka: Don Davis, Juno Reactor, inni wykonawcy, 2003 r., czas trwania: CD 1 – 48,17 min, CD 2 – 41,29 min.

Soundtrack z „Reaktywacji” uwidacznia dzisiejsze podejście do tego typu wydawnictw. Niektóre utwory z pierwszej płyty nie zostały wykorzystane w filmie! Rozumiem, że jedna czy dwie piosenki mogą być objęte klauzulą promocji, wówczas wrzuca się je do napisów i wszystko gra. Nie to, bym narzekał, bo ostatecznie każdy się cieszy. Tylko wydaje mi się, że jakieś zasady powinny zostać zachowane. Płyta druga jest typową ścieżką dźwiękową i właściwie to ona walczy ze słuchaczami. O ile na 1 CD otrzymujemy rockowo-metalowy kaliber (i perełki, takie jak np. „Sleeping Away” - P.O.D.), o tyle 2 CD jest już kwintesencją całości. Don Davis i Juno Reactor odstawiają przepiękny pokaz własnych umiejętności. Tracki elektryzują melodyjnością i spontanicznością. Opowiadają historię, którą widzieliśmy na ekranie. To dwupłytowe wydanie jest najlepszym soundtrackiem ostatnich lat.

FILM

Katedra (DVD)

reż. T. Bagiński

Platige Image, data prod. 2002 r.

Krótkometrażowy film animowany Tomasza Bagińskiego wzbudził wśród widzów wiele sympatii. W całym zamieszaniu wokół tej właściwie hobbistycznej produkcji pominięto gdzieś Jacka Dukaję - autora opowiadania, na podstawie którego film został zrealizowany. Szkoda, bo Dukaj to świetny pisarz. Ale nie o tym mowa. W sierpniu odbyła się polska i amerykańska premiera wydanej na krążku DVD „Katedry”.

Film można obejrzeć zarówno w wersji panoramicznej (16:9), jak i z obrazem pełnoekranowym (4:3). Osoby zainteresowane grafiką i animacją komputerową mają szansę przestudiować niektóre sceny z programu 3ds max, natomiast dzięki programowi Adobe After Effects obejrzeć dwie animowane próbki. Na płycie znajduje się ciekawy wywiad z Tomkiem Bagińskim, materiały ukazujące kulisy powstawania filmu, niewykorzystane ujęcia, ścieżka dźwiękowa, kadry w wysokiej rozdzielczości, które można wydrukować bądź umieścić na tapecie, oraz zwiastun nowej produkcji młodego artysty - „Sztuki spadania”. Ciekawostką jest fakt, że okładka została wybrana w drodze głosowania internautów, a obrazek zajmujący drugą pozycję w plebiscyie, wraz z podpisem Bagińskiego, umieszczony na pudełku limitowanej serii. Cena DVD z „Katedrą” to 34 zł.

INTERNET

Połączenie z Internetem.

Pakiety w TP S.A.

Który pakiet wybrać?

Kiedyś przygoda z komputerem koncentrowała się przede wszystkim na grach komputerowych. Dziś są one jedynie częścią zabawy, jaką dostarcza pecet. Słuchamy muzyki, oglądamy filmy, interesujemy się programami multimedialnymi - od tych graficznych, przez muzyczne, sięgamy też po software specjalistyczny, wreszcie korzystamy z Internetu. Tutaj pojawia się dylemat wyboru, na który składają się poszczególne elementy, takie jak zasobność portfela, miejsce zamieszkania oraz własne potrzeby. Ze względu na wciąż relatywnie wysokie ceny szybkich, stałych połączeń z Siecią (średnio około 150 zł miesięcznego abonamentu, pomijając wysokie koszty podłączenia) oraz brakiem możliwości zainstalowania ich w mniejszych miastach i wsiach (szczególnie w przypadku ofert telewizji kablowych, np. Aster City lub Chello), podstawowym sposobem dostępu do Internetu pozostaje podłączenie komputera do linii telefonicznej poprzez modem.

Ich ceny są różne i zależą od producenta oraz parametrów urządzenia. Dobry Zoltrix (wewnętrzny) można kupić już za 75 zł, najtańszy Pentagram kosztuje 55 zł. Gdy wybierzesz już modem, stanie się przed następnym problemem: którego operatora wybrać? Jeszcze parę lat temu nie było alternatywy. Ogólnopolski numer dostępowy TP SA 0202122 był dla szarego użytkownika jedyną możliwością na korzystanie z Internetu. Dziś usługę połączenia z Internetem dostarczają też inne firmy, m.in. Netia, NOM czy Onet, ale najszerszą ofertę prezentuje Telekomunikacja Polska.

Operator ten umożliwia wykupienie pakietów internetowych, które mogą znacznie obniżyć koszty korzystania z Sieci. I tak, dla abonentów TP SA korzystających z planów taryfowych Standardowego i Aktywnego, planów sekundowego TP dom i TP biznes oraz dla użytkowników usługi ISDN TP istnieją pakiety zawierające - odpowiednio: 5, 15, 30 i 45 godzin do wykorzystania o każdej porze dnia, przez cały miesiąc, za które z góry udzielamy opłaty. Pakiet pięćgodzinny nie jest godny uwagi, pod warunkiem że nie chcesz korzystać z Internetu wyłącznie w celach korespondencyjnych. Pakiet kosztuje 14 zł*. Jeżeli oprócz pisania masz zamiar poczytać i przeglądać coś w Sieci, korzystne wydają się pakiety 15- i 30-godzinne w cenach - odpowiednio: 37,45 i 64,20 zł. Pakiet 45 h kosztuje 85,20 zł i głęboko zastanawiałbym się nad sensownością płacenia takich pieniędzy za połączenie modemu, które - siłą rzeczy - charakteryzuje się niestabilnością i słabą przepustowością.

Przed zakupem któregoś z droższych pakietów (30, 45) warto przynajmniej przez jeden, dwa miesiące obserwować czas naszej zabawy w Internecie (istnieją odpowiednie programy monitorujące), dzięki czemu wybierzemy ten właściwy i nie będziemy mieli problemu z deficytem lub nadwyżką godzin.

* wszystkie ceny podane są z VAT

DO WIĘZIENIA PRZEZ TROJANA

Po prawie dziesięciu miesiącach śledztwa niejaki pan Green, zamieszkujący Torquay w południowo-zachodniej Anglii, został uwolniony przez sąd od zarzutu kolekcjonowania i rozprowadzania zdjęć z dziećmią pornografią przez sieć Internet.

Czterdziestoczteroletni mężczyzna został aresztowany po tym, gdy policja znalazła na jego komputerze ukryte fotografie. Sąd odebrał mu prawa rodzicielskie do dziecka, a żona rozwiodła się z nim. Green został oczyszczony z zarzutów, ponieważ dowiódł, że dysk twardy został zainfekowany przez program typu „koń trojański”, który łączył się z Internetem, ściągając, a następnie udostępniając zdjęcia z dziećmią pornografią bez jego wiedzy.

REJESTRACJA BIZNESU PRZEZ INTERNET

Kolejnym miastem po Poznaniu, które umożliwi rejestrację działalności gospodarczej przez Internet - jest Warszawa. Prawdopodobnie lada moment ruszy komputerowy system sieciowych baz danych, integrujący wszystkie dzielnice stolicy. Przedsiębiorca będzie musiał się stawić osobiście jedynie w celu złożenia podpisów pod dokumentami. W przyszłości wykorzystanie podpisu elektronicznego uprosi procedurę rejestracji do tego stopnia, że osoby chcące otworzyć biznes nie będą musiały się nawet pojawiać w urzędach.

POWIADOMIENIA Z GOOGLE

Google udostępnił wersję beta darmowej usługi polegającej na powiadamianiu przez e-mail o aktualizacji zasobów w odpowiedniej, wcześniej określonej dziedzinie. Google News Alerts nie jest jeszcze osiągalne w wersji polskiej. W angielskojęzycznym Google usługa dostępna jest w kilku opcjach: powiadomienia mogą być okresowe lub wysyłane na bieżąco, kategorie mogą być pojedyncze albo zsumowane.



Aby uruchomić G.N.A., należy wypełnić odpowiedni formularz konfiguracyjny, dzięki któremu możemy wybrać odpowiednie zasoby, częstotliwość podsyłania powiadomień i inne opcje usługi. www.google.com/newsalerts

INTERNETOWE SŁOWNIKI

Pod adresem www.ling.pl można skorzystać z kilkunastu internetowych słowników. Dostępne są m.in. obszerny słownik angielsko-polski i polsko-angielski, słowniki angielskie, polski słownik ortograficzny. Słowniki można przeszukiwać za pomocą podręcznego menu. Baza danych ma być sukcesywnie aktualizowana. Pojawia się także mają ich nowe rodzaje. Dla odwiedzających autorzy przygotowali księgę gości, forum, listę agencji zajmujących się przekładem oraz listę tłumaczy.

SIEĆ BARDZIEJ BEZPIECZNA

Według raportu Risk Impact Summary Report (IRIS), opublikowanego w wakacje przez firmę Internet Security System, zagrożenie systemów wynikające z działalności hakerów zmniejszyło się. Internetowi przestępcy najczęściej atakują protokoły HTTP, FTP, SMTP oraz SNMP. In, chociaż zanotowano znaczny spadek w atakach na FTP i HTTP. W II kwartale 2003 r. odkryto ponad 700 luk w zabezpieczeniach, z czego 200 okraszono opisem o wysokim stopniu ryzyka. Statystycznie prawie 25% ataków zorganizowano w weekend. Najwięcej, bo nieco ponad 24% wszystkich włamań, miało miejsce w sektorach usługowych, najmniej zaś w opiece zdrowotnej - 2,8%.

KLIKNIJ TU...



• CD-Action On-Line

www.cdaction.pl

Nie zapominajcie o naszej stronie internetowej, która wciąż się rozwija. Znajdziecie tutaj masę ciekawych informacji o grach, aktualnym i nadchodzącym numerze CD-Action, a także inne ciekawostki, jakich nie można przeoczyć!



• Fahrenheit

www.fahrenheit.eisp.pl

To jeden z najlepszych magazynów internetowych, poświęconych science fiction, fantasy oraz horrorowi. Zachwyca przede wszystkim jakością publikowanych tu tekstów (opowiadań, recenzji, felietonów), a także nazwiska niektórych autorów, znanych w polskich kręgach fantastów. Fahrenheit jest miesięcznikiem. Można go przeglądać online lub pobrać na dysk twardy. Istnieje też możliwość prenumeraty.



• Web Help

www.webhelp.pl

Serwis pomocny wszystkim tym, którzy interesują się projektowaniem i prowadzeniem strony internetowej. Znajdzie się tu coś dla tych, którzy mają już doświadczenie i organizują większe serwisy, jak również dla początkujących pasjonatów HTML czy osób chcących stworzyć stronę domową. Web Help jest zasobny w materiały, a jego dział download pełny jest skryptów, programów i innych tego typu plików.



• 4 Free

www.4free.pl

Kolejny serwis, którego adres powinni zapamiętać webmasterzy. Jeżeli masz kłopoty z instalacją dostępnych w Sieci skryptów albo serwer, na którym znajduje się twoja strona, nie obsługuje niektórych języków programowania, skorzystaj z 4 Free. Za darmo będziesz mógł zaimplementować na własnej witrynie sondę, ankietę, księgę gości, powiadomienia i inne ciekawe komponenty.

Potrząśnij latarką

Firma Sunartis wyprodukowała latarkę niegdyś dostępną tylko dla służb specjalnych i wojska. Urządzenie nie korzysta z żarówki, lecz z wysoko-wydajnej diody LED, a zasilane jest z akumulatora. Najciekawszą jego cechą jest to, że ładowanie odbywa się poprzez energiczne potrząśnięcie latarką w taki sposób, by magnes umieszczony na sprężynach przemieszczał się pomiędzy zwojami cewki umieszczonej na stałe w obudowie. Wytworzone impulsy elektryczne doładowują akumulatory. Urządzenie można nabyć na stronach internetowych podany pod NEWSEM lub w wybranych sklepach w Polsce.

www.sunartis.pl
www.sunartis.com.pl
www.sunartis.com

Nokia 3200

Dzięki wbudowanemu aparatowi fotograficznemu oraz dużemu kolorowemu wyświetlaczowi i wiadomościom multimedialnym (MMS) Nokia 3200 pozwala nie tylko korzystać z większej liczby użytkowników z funkcji rozrywkowych i fotograficznych. Telefon ten stanowi również kolejny krok naprzód w kierunku personalizacji urządzenia - każdy jego właściciel może stworzyć doń własne oryginalne obudowy. Te przezroczyste przednie i tylne telefonu Nokia 3200 służą jako szkielet dla przyszłych projektów użytkownika - można w nich umieszczać zdjęcia zrobione aparatem fotograficznym wbudowanym w konstrukcję. Nokia 3200 jest ponadto trójkątkowym telefonem dostępnym w dwóch odmianach - wersja GSM/ GPRS /EDGE 900/1800/1900 przeznaczona jest głównie na rynki europejskie i azjatyckie, zaś wersja GSM/ GPRS/EDGE 850/1900 /1800 - dla obu Ameryk. Sprzedaż aparatu ma się rozpocząć w czwartym kwartale 2003 roku. Telefon Nokia 3200 wyposażono w aparat fotograficzny i rozbudowany edytor zdjęć, z szatą graficzną systemu Nokia Series 40. Dzięki temu robienie i edytowanie zdjęć, a także ich wysyłanie w formie MMS-ów jest dziecinie proste.

www.nokia.com.pl



Gran Turismo?

Firma GIGABYTE Technology przedstawiła nowe płyty z rodziny P4 Titan™ GT. Urządzenia te są specjalnie zaprojektowane dla procesorów Intel® Pentium® 4 na szynie 800 MHz FSB, z technologią Hyper-Threading (wielowątkowości). Płyty GIGABYTE P4 Titan™ GT przeznaczone dla w pełni funkcjonalnych systemów wysokiej wydajności, także gier. Połączona architektura szyny FSB 800 MHz, pamięci Dual Channel DDR 400, AGP 8x i technologii Hyper-Threading zapewnia znakomitą wydajność konstrukcji. Nowe innowacyjne funkcje GIGABYTE C.I.A. (CPU Intelligent Accelerator - inteligentny akcelerator procesora) i M.I.B. (Memory Intelligent Booster - inteligentny dopalacz pamięci) stanowią świetny sposób na zwiększenie mocy obliczeniowej procesora oraz wydajności pamięci. Płyty wyposażono ponadto w karty sieciowe serii Intel® PRO, które zapewniają optymalne połączenie sieciowe



i wydajność całej platformy. Zintegrowane kontrolery Serial ATA i FireWire (IEEE 1394) gwarantują zoptymalizowaną wydajność transmisji danych wejściowych / wyjściowych. 6-kanalowa karta dźwiękowa z uniwersalnymi złączami audio jack - UAJ (Universal Audio Jack), nie tylko stanowi świetne rozwiązanie dla multimedialistów, ale jest także przyjazna dla użytkownika podczas podłączania głośników. Płyty GIGABYTE serii P4 Titan™ GT mają zapewnić niespotykaną do tej pory moc obliczeniową najszybszej platformy, jak też wysoką stabilność. Nie omieszkanij tego sprawdź!

www.gigabyte.pl

Nowości Sprzętowe

Intel w komórkach

Intel zaprezentował pierwszy w branży procesor zintegrowany dla telefonów komórkowych wykorzystujących sieci bezprzewodowe typu EDGE (Enhanced Data Rates for GSM Evolution). Procesor ma formę jednego układu. EDGE to aktualnie rozwijana technologia zapewniająca dwukrotnie, a nawet trzykrotnie szybszy transfer danych w porównaniu z dzisiejszymi sieciami GSM/GPRS (2,5 G). Technologia EDGE dodatkowo zapewnia użytkownikom lepszą jakość przekazów multimedialnych oraz możliwość wykorzystywania licznych aplikacji.

www.intel.pl

Arktyczny MSI

Jaki jest nowy przełom technologiczny w chłodzeniu kart VGA? Firma MSI zaprezentowała technologię chłodzącą nowej generacji - Aeronautical Cooling Technology/1 & o Guarantee. W technologii MSI A.C.T. wykorzystano nowy aeronautyczny materiał termiczny na kartach serii MSI FX; aby pochłonić temperatury generowane przez procesory graficzne FX5600, wdrożono także nowy "bezwiatrakowy" design w celu stworzenia nowego standardu „cichych PC” w branży IT. Z najbardziej zaawansowanym procesem inżynierijnym MSI obietnice 1 i o zostały zrealizowane: 1-sekundowa



we przewodzenie temperatury i o (db) poziomu hałasu układu chłodzącego. Technologia MSI A.C.T. wykorzystuje ciekły gaz pod wysokim ciśnieniem jako materiał przewodzący - Heatlane™. Ten ma zdolność przewodzenia temperatury 70 razy szybciej niż aluminium w mniej niż 1 sekundę z jednego końca na drugi (30 cm). Podczas gdy bańka (alumiiniowy kanał i żebro zawarte w A.C.T.) się nagrzewa, napompowana przesunie się - z ciekłym gazem

E223 i E323

Nie minęło jeszcze pół roku od majowej premiery „sprytnego” i niedrogiego aparatu cyfrowego Minolta Dimage E223, a w ofercie AB pojawiło się już kolejne cacko z klasy ekonomicznej - Minolta Dimage E323. Jest on mniejszy i lżejszy od poprzednika, a przy tym ma 3 miliony pikseli (E223 - 2 mln) i lepsze parametry techniczne: CCD: przekątna 1/2,7 cala, całkowita liczba pikseli 3,2 mln. Obiektyw: 5,6-16,8 mm (odpowiada to 36-108 mm dla 35 mm); f/2,8 - f/4,9. Zoom: 3x optyczny, 4x cyfrowy. Minimalna odległość: 11 cm. Rozdzielczość zdjęć: 2048 x 1536. Format zapisu: JPEG, MOV, DCF1.0, DPOF, Exif2.2.



Wbudowana lampa błyskowa: błysk automatyczny, z redukcją czerwonych oczu, wypełniający, wyłączenie błysku. **Pomiar światła:** wielosegmentowy (256). **Nośnik pamięci:** karty Secure Digital, MultimediaCard. **Złącze i wyjście wideo:** USB 12 Mbps, PAL/NTSC. **Wydruk bezpośredni:** Exif print, Print Image Matching II. **Zasilanie:** 2 akumulatory NiMH, zasilacz sieciowy (opcja). **Wyposażenie standardowe:** 2 baterie alkaliczne, pasek, kabel USB, kabel wideo, karta SD (16 MB), oprogramowanie Dimage Viewer na CD-ROM. **Wymiary i waga:** 99 x 62 x 34,5 mm; 145 g, bez baterii. **Gwarancja:** 12 miesięcy.

Sugerowana cena detaliczna E323 wynosi 1499 zł.

www.minolta.pl

A może obudowę?

AB rozpoczęło sprzedaż dwóch nowych modeli obudów firmy Modcom. Zarówno Rainbow, jak i Impact powinny się spodobać użytkownikom lubiącym nowoczesny design. Modcom Rainbow Black 300W P4 posiada możliwość podświetlenia przedniego panelu w 256 kolorach (możliwość wyłączenia podświetlenia bądź ustawienia go w jednym wybranym kolorze), stojak na CD na górnym panelu, przycisk funkcyjny do włączania albo wyłączenia wentylatora na górnej osłonie. Sugerowana cena detaliczna obudowy to 430 zł. Z kolei Modcom Impact Black 300W P4 charakteryzują dodatkowy wentylator 80 mm (przycisk wyłączenia/włączenia na przednim panelu) i podświetlana na niebiesko część panelu przedniego. Sugerowana cena detaliczna to 270 zł.

www.ab.pl



Kierownica

Kierownice komputerowe są obecnie, w sytuacji ogromnej popularności tytułów samochodowych, jednymi z najczęściej kupowanych kontrolerów gier. W ofercie rynkowej prym w tej dziedzinie wiodą konstrukcje wyposażone w technologię ForceFeedback, zapewniającą wyjątkowo realistyczne odzwierciedlenie zachowania pojazdu w warunkach rzeczywistych. Wszelkie efekty kolizji, poślizgów i gwałtownych manewrów przenoszone są jako drgania i szarpnięcia kołem kierownicy. Wadą była tutaj dotychczas stosunkowo wysoka cena urządzenia. Marka TRACER jednak wyłamuje się z tego stereotypu i oferuje FIGHTING FORCE ForceFeedback w cenie znacznie prostszego systemu Vibration (tylko drgania). Kierownica FIGHTING ma 16 programowalnych przycisków funkcyjnych, pełnowymiarowe koło z pedałami. Cena tej kierownicy przewidziana jest na poziomie 249 zł.

www.tracer.pl





Kolorowy

Canon wypuścił na rynek aparat Digital IXUSi - najmniejszy i bez wątpienia najbardziej elegancki model w legendarnej kolekcji IXUS-a. Jego gabaryty, umożliwiające zabranie go niemal wszędzie, nietuzinkowe wersje wykończenia oraz płynność obsługi spodobały się tym wszystkim, dla których względy estetyczne są nie tyle ważne - stanowią wręcz kwestię nadrzędną. Dostępne są cztery nowe wersje kolorystyczne aparatu z różnymi, wyrafinowanymi wykończeniami: Pearl White (perłowy biały), Classic Bronze (klasyczny brązowy), Platinum Silver (platynowy srebrny) oraz Piano Black (fortepianowy czarny). Urządzenie z 4 milionami pikseli oferuje możliwość zapisu 180-sekundowych sekwencji obrazów ruchomych, kartę SD o pojemności 32 MB oraz 5,7-krotny zoom cyfrowy. Do dyspozycji użytkownika oddano też mnóstwo zaawansowanych technologii zapewniających znakomite zdjęcia podczas spontanicznego fotografowania. Dla uzyskania odbitek jakości takiej jak z laboratoriów fotograficznych, a bez pośrednictwa komputera, aparat obsługuje standard PictBridge, pozwalający bezpośrednio podłączyć go do dowolnej kompatybilnej drukarki fotograficznej. Dostępna jest poza tym opcjonalnie obudowa chroniąca konstrukcję przed warunkami zewnętrznymi - np. zanurzenie aparatu na głębokość do 3 m, co umożliwia fotografowanie na plaży, nartach wodnych czy w trakcie nurkowania.

www.canon.pl



Flesze

Ciekawostką obecnego sezonu są flesze - małe kolorowe naklejki na telefony komórkowe. Ich wyjątkowość polega na tym, że dzięki specjalnemu układowi przekształcają szkodliwe promieniowanie wytwarzane przez antenę telefoniczną podczas odbierania/nadawania połączenia w energię elektryczną, dzięki czemu zamontowane w nich różnokolorowe diody migają. Flesze można kupić we wszystkich dużych sieciach hipermarketów.

www.fleszmania.pl

i ciepłem - do obszaru o niższym ciśnieniu. Podgrzane bąble o wysokim ciśnieniu wypuszczają ciepło na zimnym końcu i zmniejszają własne ciśnienie; następnie wrócić do ogrzanej strony, aby zaabsorbować ciepło i zakończyć cykl przesyłania i oddawania ciepła. Materiał MSI A.C.T. (Heatlane™) przede wszystkim używany jest w samolotach, np. odrzutowcach ponadźwiękowych lub wahadłowcach kosmicznych.

www.msi-polska.pl

DMR-E100

Panasonic wprowadza kolejne modele nagrywarek formatu DVD-RAM, unikatowe ze względu na funkcję nagrywania i odtwarzania w tym samym czasie. DMR-E100 dodatkowo wyposażony został w twardy dysk o pojemności 80 GB, co umożliwia nagranie do 106 godzin materiału. Panasonic wciąż jako jedyna firma oferuje nagrywarki DVD zintegrowane z dyskiem twardym. DMR-E100 wzbogacono także o gniazda kart pamięci SD/PC, umożliwiające przenoszenie danych formatu MPEG-2 lub MPEG-4 do innych urządzeń cyfrowych (e.cam, D-Snap). Nowością to także przyspieszone kopiowanie gotowych filmów z dysku twardego na płyty DVD-RAM i DVD-R.

www.panasonic.pl

Belinea TFT

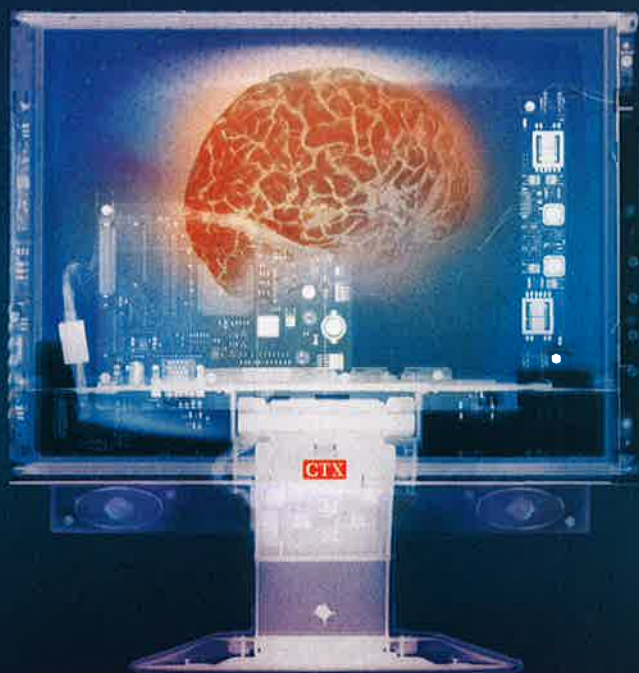
Nowe modele LCD firmy Belinea różnią się od siebie jedynie obudową (Belinea 101750 - Classic Grey, Belinea 101751 - Silver-Black). Są to 17-calowe monitory



typu TFT (analogowo-cyfrowe) i charakteryzują się całkiem ciekawym wyglądem. Panel LCD PVA o przekątnej widzialnej 43,18 cm i rozdzielczości fizycznej 1280 x 1024 piksele zapewnia świetną jakość obrazu. Warte odnotowania jest również wysoka wartość współczynnika kontrastu - 500:1. Krótki czas reakcji - 25 ms (narastanie/opadanie 15/10 ms), w połączeniu z jasnością 250 cd/m² i plamką 0,264 mm sprawia, że monitory te nadają się do pracy z najbardziej wymagającymi aplikacjami multimedialnymi oraz gramami. Dodatkowe atrybuty nowych monitorów to m.in. możliwość regulacji wysokości i obracania wyświetlacza o 90 stopni, duży kąt widzenia (170 stopni), wbudowane głośniki, złącze analogowe i cyfrowe (DVI-D).

dotyczy monitora S530

monitory tworzone z głową



Pierwszy monitor LCD z gwarancją zero dead pixels*



CTX S530 15"

CTX PV 520A 15"

CTX PV 720A 17"

GWARANCJA
3
LATA

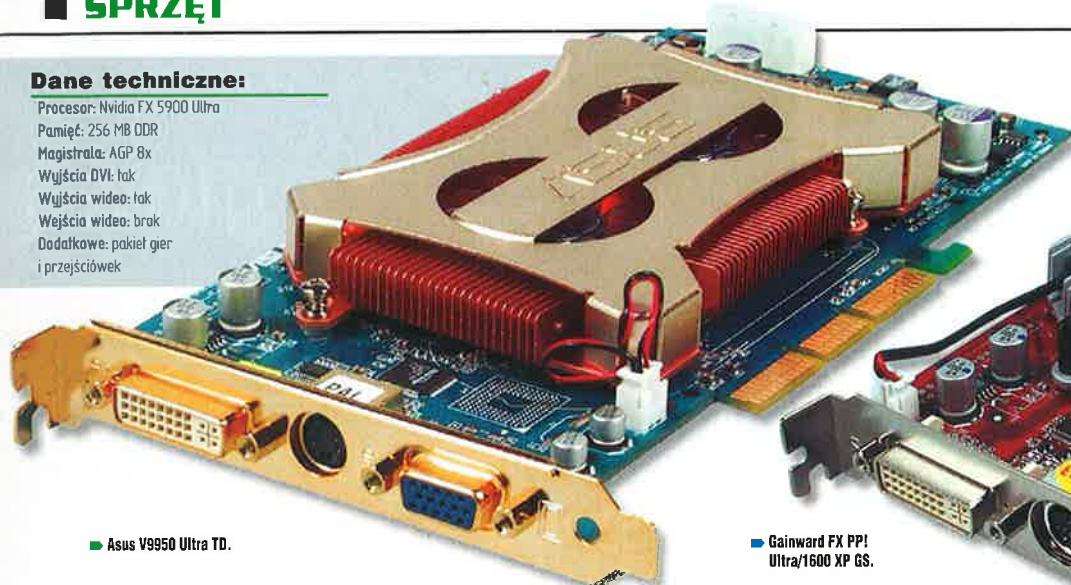


CTX

www.ctx.pl

Dane techniczne:

Procesor: Nvidia FX 5900 Ultra
Pamięć: 256 MB DDR
Magistrala: AGP 8x
Wyjścia DVI: tak
Wyjścia wideo: tak
Wejścia wideo: brak
Dodatkowe: pakiet gier i przejściówek



■ Asus V9950 Ultra TD.



■ Gainward FX PPI Ultra/1600 XP GS.

Karty z układem Nvidia GeForce FX 5900 Ultra

Asus vs. Gainward

■ Maciej Lewczuk

W poprzednim numerze prezentowaliśmy karty z dwóch rywalizujących ze sobą „obozów” – Nvidia i ATI. Tym razem przedstawimy zestawienie możliwości dwóch kolejnych konstrukcji z układami Nvidia GeForce FX 5900 Ultra.

V9950 Ultra TD to obecnie najmocniejsza karta w ofercie Asusa. Zegary GPU i pamięci ustalono na poziomie 450 i 850 MHz. Zastosowano moduły pamięci z krótkim czasem dostępu, co umożliwia ich podkręcenie do wartości 900 MHz bez obaw o pojawienie się artefaktów na ekranie. Testy – ma się rozumieć – wykonaliliśmy na ustawieniach standardowych. Pojemność pamięci to 256 MB, co stało się już standardem dla najszybszych urządzeń tego typu. Zarówno procesor graficzny, jak i pamięci montowane z przodu karty chłodzone są przez radiator o dość dużej powierzchni oddającej ciepło (duża ilość cienkich blaszek) oraz przez dwa wentylatory. Z tyłu umieszczono masywny radiator wykonany z jednego kawałka metalu.

W zestawie otrzymujemy ponadto komplet przejściówek i przewodów, a także bogaty pakiet oprogramowania (AsusDVD, Gunmetal, Battle Engine Aquila, Delta Force: Black Hawk Down oraz zestaw Games Power – kilka demonstracyjnych wersji gier).

Gainward FX PPI Ultra/1600 XP GS to karta, którą można polecić nie tylko amatorom szybkiej i dokładnie odwzorowanej grafiki 3D. W tym z kolei zestawie znajdziemy nie tylko kartę Gainward FX PPI Ultra/1600 XP GS, ale też akcelerator, sześciokanałową kartę muzyczną, stereofoniczne słuchawki, kartę FireWire (IEEE 1394), komplet przejściówek i przewodów, jak również program interVideo WinCinema, a co

ciekawsze – polską grę FPP Chrome, z odpowiednimi poprawkami, pozwalającymi na bezproblemową zabawę. Producent wyposażył kartę w moduł ViVo, dzięki któremu każdy może wprowadzić sygnał wideo na ekran telewizora czy magnetowid, ale także wprowadzić go ze źródeł zewnętrznych – i zapisać na dysku twardym. W tym przypadku mamy również do czynienia z mocnym zestawem chłodzącym procesor graficzny oraz pamięci. Z przodu umieszczono radiator z bardzo ciężkiego stopu metali, a obieg powietrza wymuszają dwa podświetlane na czerwono wentylatory. Z tyłu znalazło się miejsce na masywny radiator (z tego samego stopu, co wymieniony powyżej) odprowadzający ciepło z pamięci.

Karty z układami Nvidia GeForce FX 5900 Ultra to prawdopodobnie najwydajniejsze systemy graficzne do wykorzystania w domowych komputerach, a potwierdzieniem są dane z tabelki. Co ciekawe, testy Gainwarda wykonano z ustawieniami Enhanced (GPU/Mem – 470/890 MHz), a niejednokrotnie wyniki okazały się ciut niższe niż te uzyskane przez Asusa. Poza tym samo podbicie zegarów w przypadku

Dane techniczne:

Procesor: Nvidia FX 5900 Ultra
Pamięć: 256 MB DDR
Magistrala: AGP 8x
Wyjścia DVI: tak
Wyjścia wideo: tak, ViVo
Wejścia wideo: tak, ViVo
Dodatkowe: karta FireWire, karta muzyczna (5.1), gra Chrome, przejściówki i przewody, słuchawki stereo

Gainwarda jest minimalne, ponieważ standardowe parametry tej karty i konstrukcji Asusa to 450/850 MHz, a podkręcić można obydwie karty.

Gainward osiąga znaczącą przewagę nad Asusem, kiedy porównamy wyposażenie dodatkowe. Należy jednak rozważyć to, czy karta muzyczna i kontroler FireWire są potrzebne w przypadku, gdy najprawdopodobniej mamy już płytę z wbudowanym podobnym kontrolerem dźwięku i FireWire wykorzystamy jedynie w takim przypadku, kiedy dysponujemy cyfrową kamerą z podobnym złączem (IEEE 1394) lub przenośnym odtwarzaczem MP3 ze stosownym interfejsem.

Karty te są znakomitymi urządzeniami, jednakże należy tu wziąć pod uwagę ich cenę. Jeśli chcemy, by gry, jakie mają się niebawem pojawić na rynku (HL2, Doom 3), wyświetlane były z wszystkimi detalami i płynnie – niestety musimy uzbroić nasze maszyny po zęby.

Wyniki porównania

	Firma	Gainward	Asus	Gainward	Asus	Sapphire	MSI
	Nazwa	FX PPI	V9950	FX PPI	V9950	Atlantis	FX
		Ultra/1600	Ultra TD	Ultra/1600	Ultra TD	Radeon	5900
		XP GS		XP GS		9800 Pro	Ultra
		Standard	Standard	Antialias	Antialias	Standard	Standard
				4x/Aniso 8x	4x/Aniso 8x		
3D Mark 2001 SE 330	Default	15585	15425	12266	12566	16990	16362
3D Mark 03	Default	6111	3915	3854	3915	5748	5932
UT 2003 (1600)	Flyby/Boatmatch	166,31/71,23	164,47/71,25	100,08/60,73	110,27/62,15	135,92/77,72	201,57/71,91
Codecreatures	Official	4410	4314	2802	2789	3582	2882
Comanche 4	1600/32bit	57,21	56,87	37,47	38,49	6145	54,8
SPEC Viewperf 7.0	3dmax-01	14,55	14,43	13,64	13,65	13,65	13,65
	drv-08	4,985	4,9,98	4,2,94	4,3,3	29,84	4,9,8
	dx-07	45,24	45,21	43,68	45,41	63,79	44,99
	light-05	13,22	13,2	12,83	12,93	12,7	13,05
	proe-01	14,36	14,28	13,82	13,84	11,03	14,18
	ugs-01	8,477	8,241	8,343	8,152	22,15	8,234
Aquanox	(Min/Avg/Max)	36,9/97,4/66,9	40,4/97,2/65,4	15,7/62,8/32,9	18,7/74,6/33,1	28,4/105,9/56,1	38,8/94,1/63,9
Gunmetal Bench1	(Min/Avg/Max)	20,06/35,68/62,99	24,25/35,16/62,07	19,70/35,67/62,99	24,25/35,19/62,07	14,74/22,45/56,10	19,69/36,32/63,98
Quake 3	Fastest/HQ 1600	426,3/261,4	422,6/255,5	400,8/161,9	401,1/182,1	363,5/215,3	364,6/250,1

Zestaw testowy: AMD Athlon XP 2000+, 512 MB RAM DDR, MSI KTA Ultra.

Asus V9950 Ultra TD

Cena: 2385 zł
Dostarczył: Asus Polska.
www.asus.com.pl

Podobne:
Pojedynek na szczycie #10/2003

⊕ wysoka wydajność
⊕ spory pakiet gier

⊖ duże zapotrzebowanie na energię =
dobry (>350 W) zasilacz

POWER
8

ECO
6

www.asus.pl

Gainward FX PPI Ultra/1600 XP GS

Cena: 2650 zł
Dostarczył: Multimedia Vision
ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa
tel. (022) 338 90 00
www.gainward.de

Podobne:
Pojedynek na szczycie #10/2003

⊕ wysoka wydajność
⊕ kolorowe podświetlenie wentylatorów

⊖ wymaga mocnego zasilacza

POWER
9

ECO
7

www.mmv.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

tracer®

Nowe modele!



Wyrzuć swoje stare radio!

Zestawy głośnikowe z wbudowanym radiem TRACER cena od

165 PLN*



Teraz głośniki Tracer z wbudowanym radiem FM.

* cena detaliczna brutto systemu głośników TRG-2S-800-AB-3 CHORUS

Autoryzowani dystrybutorzy marki TRACER:

megabajt

incom

www.tracer.com.pl, www.megabajt.com.pl, www.incom.pl



Wyniki porównania

Producent	Creative	Creative	Labtec	Labtec	Labtec	Labtec	Logitech	Logitech	Logitech
Nazwa	Mouse Optical 3000	Wireless Optical 3000	3-button Mouse	Wheel Mouse	Optical Mouse	Mini Wireless Optical Mouse	Cordless Mouse	Cordless Click! Optical Mouse	Cordless Click! Plus Optical Mouse
Podłączenie	USB, PS/2	USB, PS/2	PS/2	PS/2	USB, PS/2	USB	USB, PS/2	USB, PS/2	USB, PS/2
Przewód/Zasięg	200 cm/x	160 cm/ do 200 cm	120 cm/x	140 cm/x	140 cm/x	Klucz USB/do 180 cm	135 cm/do 180 cm	135 cm/do 200 cm	135 cm/do 200 cm (FosIRF)
Przyciski	3	3	3	3	3	3	3	4	6
Rollka	tak	tak	nie	tak	tak	tak	tak	tak	tak
Przełącznik USB-PS/2	tak	tak	brak	brak	tak	brak	tak	tak	tak
Sensor optyczny/Kulka	Sensor 800 dpi	Sensor 800 dpi	Kulka	Kulka	Sensor	Sensor 800 dpi	Kulka	Sensor 800 dpi	Sensor 800 dpi
WWW	www.creative.pl	www.creative.pl	www.labtec.pl	www.labtec.pl	www.labtec.pl	www.labtec.pl	www.logitech.pl	www.logitech.pl	www.logitech.pl
Cena	60 zł	110 zł	18 zł	35 zł	75 zł	150 zł	105 zł	205 zł	245 zł
Gwarancja (lata)	2	2	2	2	2	2	3	5	5
Power	6	7	4	5	6	7	6	7	8
Eco	8	8	6	7	7	6	6	6	6

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

Myszki Creative, Labtec

■ techNICK

Mysz - obok klawiatury, to najważniejsze urządzenie służące do pracy z systemami operacyjnymi, grami oraz aplikacjami. Czy na rynku można znaleźć wysokiej jakości konstrukcje, zapewniające ergonomiczną pracę oraz spore możliwości ich wykorzystania?

W niniejszym zestawieniu prezentujemy najciekawsze propozycje trzech firm: Creative, Labtec i Logitech. W tabelce zamieszczono najważniejsze parametry poszczególnych urządzeń oraz oceny, jakie im wystawiliśmy po przeprowadzeniu testów (Power i Eco). Poniżej znajdują się też krótkie charakterystyki niektórych ciekawszych urządzeń.

Creative reprezentują tu dwa urządzenia - Optical 3000 i Wireless Optical 3000. Są to niemal identyczne konstrukcje - kształt myszy i kolor tworzywa są identyczne. Różnią się one sposobem komunikacji z komputerem. Pierwsza mysz podłączana jest do przewodem, a Wireless wyposażono w nadajnik, dzięki któremu sygnały docierają do odbiornika. Obydwie konstrukcje posiadają czujnik optyczny

odczytujący sygnały w rozdzielczości 800 dpi. Dzięki temu kursor przesuwa się po ekranie nad wyraz "gładko". W grach też jest to dość ważne, ponieważ im wyższa rozdzielczość, tym dokładniejsze celowanie czy płynniejsza kontrola nad obiektami. Co więcej dobrze wyprofilowana obudowa sprawia, że dłoń i palce nie męczą się podczas pracy czy rozrywki.

Z kolei w ofercie firmy Labtec mamy konstrukcje od najtańszej i najprostszej 3-button Mouse (przypomina ona starsze wersje myszy Logitecha), która wykorzystuje kulkę (odczyt ruchu opto-mechaniczny) i nie jest wyposażona

w rolkę, po najbardziej rozbudowaną Mini Wireless Optical, oferującą rozdzielczość 800 dpi, trzy przyciski, z czego jeden jest jednocześnie rolką; dane przesyłane są do klucza USB (mały moduł odczytujący sygnały radiowe). Wheel Mouse i Optical mouse różnią się kolorami (zamienione miejscami) oraz tym, że pierwsza z nich do odczytu ruchu wykorzystuje kulkę, druga zaś czujnik optyczny.

Logitech zaprezentował niedawno zarówno modyfikację poprzednich modeli myszek, jak i całkiem nowe konstrukcje. Cordless Mouse to dobrze wyprofilowane, trzyklawiszowe urządzenie

3-button Mouse.



Wireless Optical 3000.



Mouse Optical 3000.



Mouse Optical 3000.

Te myszy nie zjedzą Popiela!

i Logitech

dzenie, w którym środkowy klawisz to jednocześnie rolka do przewijania, powiększania czy wyboru jednego z kilku narzędzi-aplikacji. Bezprzewodowe połączenie daje w tym przypadku swobodę użytkownika "gryzonia", bez ograniczenia w postaci pałętającego się po biurku przewodu. Seria Click! to coś zupełnie nowego. Nowe kształty obudowy w tych modelach sprawiają, że dłonie niemal się nie męczą. Do obsługi dokumentów służą tu dodatkowe klawisze. Przycisk szybkiego przełączania pozwala z kolei na zmianę aktywnych dokumentów, a przyciski "W przód" i "W tył" doskonale

sprawdzają się w użytkowaniu przeglądarki WWW. Oczywiście każdy klawisz można dowolnie oprogramować, a to za sprawą sterownika połączonego z odpowiednią aplikacją. Obydwa urządzenia wykorzystują czujniki o rozdzielczości 800 dpi.

W niniejszym zestawieniu znalazły się i takie konstrukcje, które można nabyć za mniej niż dwadzieścia złotych, jak i te za więcej niż trzysta pięćdziesiąt złotych. Jeśli jakaś z zaprezentowanych tu konstrukcji zainteresowała was, przeanalizujcie dodatkowo jej parametry w tabelce.



Zostań hodowcą gryzonia...

GAINWARD FX PowerPack!

"Golden Sample"

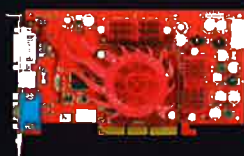
- overclocker's dream



Ultra/1800 XP "Golden Sample"
procesor: GeForce FX 5900 Ultra
pamięć: 256 MB / 2,2 ns
taktowanie procesora: 470 MHz
taktowanie pamięci: 890 MHz



Ultra/1200 XP "Golden Sample"
procesor: GeForce FX 5900
pamięć: 128 MB / 2,2 ns
taktowanie procesora: 440 MHz
taktowanie pamięci: 900 MHz



Ultra/760 XP "Golden Sample"
procesor: GeForce FX 5600 Ultra
pamięć: 128 MB / 2,5 ns
taktowanie procesora: 450 MHz
taktowanie pamięci: 900 MHz



Do każdej z powyższych kart dołączono między innymi pełną wersję gry Chrome PL!



GAINWARD, od 1984 roku w branży komputerowej, należy do ścisłej czołówki światowych gigantów rynku kart graficznych. Jest największym na Tajwanie producentem tych urządzeń. GAINWARD prężnie w tworzeniu najbardziej nowatorskich, super wydajnych rozwiązań, kładąc szczególny nacisk na najwyższą jakość swoich układów. Na całym świecie produkty GAINWARD objęte są 3-letnią gwarancją.



GAINWARD

Po prostu szybszy...

MULTIMEDIA VISION
02-295 Warszawa, Emaliowa 28

tel. (022) 338 9000
www.gainward.pl



► Logitech Z-540.



► Creative Inspire T7700.

Głośniki 4.1, 5.1, 7.1

■ Maciej Lewczuk

W założeniach odnowienia rodziny cyfrowych aparatów fotograficznych PowerShot Canon nie zawarł jedynie kosmetycznych poprawek, a skupił się na zaimplementowaniu w urządzeniach jak największej liczby najnowszych osiągnięć własnych inżynierów.

W większości przypadków sprzedawanych obecnie płyt głównych mamy do czynienia z układami zintegrowanymi, pozwalającymi odtwarzać i generować dźwięk nie tylko stereofoniczny, ale (i to najczęściej) przestrzeny 5.1. Jednakże jeśli by się przyjrzeć głośnikom, jakie królują na wielu biurkach, okazałoby się, że są to dwie kolumny lub co najwyżej subwoofer z dwoma satelitami.

Karty graficzne są w stanie generować coraz realistyczniejszy obraz, a przestrzenny dźwięk nie ma - i gubi się nieco klimat gry. Oglądane filmy także tracą sporo z atrakcyjności wizualno-audialnej. Tym razem na przykładzie trzech konstrukcji zaprezentuję możliwości unowocześnienia domowych systemów audio.

Logitech Z-540 to typowy zestaw 4.1, w którym mamy dwie kolumny

przednie, dwie tylne (efektowe) oraz subwoofer do pogłębienia niskich tonów. Na jednej z kolumn umieszczono włącznik, pokrętkę głośności i fadera (balans pomiędzy przodem a tyłem) i M3D. M3D to technologia, dzięki której dźwięk stereofoniczny bez problemów można rozprzestrzenić na wszystkie kolumny, co znacznie poprawia efekt brzmienia muzyki oraz odgłosów. Bardzo dobra jakość odwzorowywanego dźwięku zasługuje na pochwałę. Niestety ergonomia sterowania - konieczność sięgania do kolumny, by ustalić parametry dźwięku - sprawia, że entuzjazm z użytkowania trochę opada.

Creative Inspire P580 to zestaw 5.1, którego jednak nie wyposażono w dekodery Dolby Digital. Cała elektronika - czyli wzmacniacz, znajduje się w obudowie subwoofera. Tam również zamontowano panel ze wszystkimi niezbędnymi gniazdami - wśród nich znajdziemy, takie jak analogowe wejście dźwięku (3*miniJack), AUX (miniJack), a także złącze pozwalające podpiąć przewodowy pilot (włącznik/regulacja głośności, regulacja wzmacnienia basów, a także gniazdo słuchawek), jak również wyprowadzenia Chinch na wszystkie 6 kolumn. W tym przypadku subwoofer oraz przednie i tylne kolumny zostały wzbogacone o głośnik centralny, na którym często odtwarzane są ścieżki dialogowe celem poprawienia ich odbioru u oglądającego filmy z DVD. Jakości dźwięku w tym przypadku też niewiele można zarzucić, choć należy stwierdzić, że niestety nie są one tak doskonałe jak w przypadku zestawów dedykowanych kinu domowemu. Te jednak kosztują znacznie więcej.



Creative Inspire P580.

Głośniki

Producent Nazwa	Logitech Z-540	Creative Inspire P580	Creative Inspire T7700
WWW	www.logitech.pl	www.creative.pl	www.creative.pl
Kolumny/Subwoofer	4.1	5.1	7.1
Pilot	Brak	Przewodowy	Przewodowy
Moc głośników satelitarnych	4x5 W	5x6 W	6x8 W + 20 W centrałny
Moc subwoofera	20 W	17 W	24 W
Cena	385 zł	400 zł	710 zł
Power	6	7	8
Eco	6	7	6

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

Creative Inspire T7700 to zestaw dla kart z wyjściami 7.1 i odtwarza czy DVD z takimi właśnie dekodera-
rami. Zestaw jest podobny do poprzedniej konstrukcji - zastosowano tu niemal identyczny subwoofer z podobnym panelem wejściowo-wyjściowym (wzbogacony o gniazdo na dodatkowy sygnał stereo - Side, oraz wyjścia na kolumny efektowe. Dwie tylne kolumny (standardowe przy 5.1) najczęściej ustawia się po prawej i lewej stronie "od słuchacza", przynajmniej metr powyżej jego głowy oraz 1-2 metry na prawo i lewo od niej. Dodatkowe dwa głośniki powinny być umieszczone z tyłu - dla podniesienia wyrazistości efektu przestrzenności. Tego typu systemy pojawiają się na rynku od niedawna i nie są zbyt popularne wśród użytkowników, bowiem jak do tej pory obsługuje je niewielka liczba kart, a i dekodery DVD w większości raczej dekodują jedynie dźwięk 5.1. W obecnych czasach niewiele

gier w pełni pozwala się cieszyć dźwiękiem Dolby Digital, a co dopiero 7.1 - dlatego też zestaw ten traktować należy raczej jako ciekawostkę.

Od użytkownika i potencjalnego nabywcy zależy, czy na początku wybierze on zestaw dźwięku przestrzennego czy jedynie stereo. Aby być pewnym wyboru, polecałbym sprawdzić, jaka jest różnica w zastosowaniu dwóch kolumn lub przynajmniej zestawu 4.1 - gdy gra pozwala na wybór odtwarzania dźwięków w obydwu tych systemach. Osobiście zamieniłem dużo większe stereofoniczne kolumny (o świetnych parametrach) na mały zestaw 4.1 z subwooferem. W grach FPP czy innych określenie kierunku, z jakiego dochodzi dźwięk do uszu, ratuje niekiedy skórę postaci. W innych z kolei tworzy klimat (podczas przechodzenia przez las czasem może zjeżyć włos na gowie).



Im więcej, tym lepiej?

digital performance

PHOTON


4 MegaPiksele za 1190 zł !

PHOTON 41 ZOOM-3 COMBO

- matryca 4.1 MegaPiksela
- możliwość ręcznego ustawiania ostrości
- regulacja mocy lampy błyskowej
- 3-krotny zoom optyczny
- karta pamięci CF o pojemności 32MB!
- 4 akumulatory AA 1800 mAh Ni-Mh + ładowarka
- pakiet Corel Essentials 9

cena promocyjna: 1190 zł z VAT

autoryzowany wyłączny dystrybutor na terenie Polski:

MULTIMEDIA VISION tel. (022) 338 9000 www.pentagram.pl



Logitech Attack 3.

Joysticki

Producent / Nazwa	Saitek ST90	Logitech Attack 3	Logitech Extreme 3D
WWW	www.saitek.pl	www.logitech.pl	www.logitech.pl
Prawo - Leworęczni	Tak/Tak	Tak/Tak	Tak/Nie
Przyciski - manetka	2+cyngiel	4+cyngiel	4+cyngiel+HAT
Przyciski - podstawa	Nie	6	6
Przepustnica	Tak (cyfrowa)	Tak (analogowa)	Tak (analogowa)
Orczyk	Nie	Nie	Tak
Podłączenie	USB	USB	USB
Długość przewodu	180 cm	200 cm	200 cm
Cena	99 zł	110 zł	150 zł
Eco	6	7	8

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Logitech Extreme 3D PRO.

Saitek ST90.

Joysticki Saitek i Logitech

■ Maciej Lewczuk

Dawniej po joysticki sięgaliśmy chyba częściej, choć właściwie były one droższe i mniej dostępne. Obecnie mamy zagwarantowany luksus wyboru z ogromnej liczby modeli tych urządzeń, mimo to nierzadko preferujemy pady lub pozostajemy wierni nieśmiertelnemu duetowi klawiatura + mysz.

Saitek i Logitech, ponadto kilka innych znanych firm, co sezon stara się zaprezentować kilka nowych konstrukcji zarówno dla mniej zamożnych i wymagających użytkowników oraz dla osób z naprawdę grubym portfelem.

Saitek ST90 zamknięto w przezroczystej puszcze. Wyposażono go w trzy rozkładane stópki blokowane krążkiem (pomarańczowym) i co ważniejsze - przystosowano do obsługi zarówno prawą, jak i lewą dłoń. Trzy przyciski fire uzupełniono dwoma dodatkowymi, które pełnią rolę cyfrowej przepustnicy.

Mimo to przyspieszanie i zwalnianie angażuje kciuk - dlatego w tym czasie jedynym przyciskiem fire, który może być użyty, jest tu cyngiel pod palcem wskazującym. Attack 3 Logitecha także przystosowano do obsługi przez mańkutów, dzięki czemu rozszerza się grono jego potencjalnych nabywców. Pięć przycisków na głowce manetki to cyngiel i cztery rozmieszczone jak „odwrócone klawisze kursorów” przyciski obsługiwane kciukiem. Dodatkowe sześć rozmieszczono w podstawie w sposób symetryczny. Ciekawie także rozwiązano instalację przepustnicy - stabilna podstawa oraz gumki, które za-

pobiegają ślizganiu się urządzenia po blacie, sprawiają dobre wrażenie.

Logitech Extreme 3D Pro przypomina model Freedom i przeznaczono go dla praworęcznych graczy, co oczywiście nie wyklucza w tym przypadku użytkownika go przez leworęcznych. Poza tym urządzenie charakteryzuje się ergonomicznie wyprofilowaną manetką - kciukiem można obsługiwać pięć klawiszy oraz 8-kierunkowy przełącznik HAT. Manetkę z kolei można odwracać w prawo i lewo, dzięki czemu w symulatorach bez problemu obsługujemy orczyk. Lewa dłoń, która zazwyczaj spoczywa na podstawie,

ma do dyspozycji sześć przycisków oraz przepustnicę. Większa niż w poprzednim modelu powierzchnia podstawy zapewnia jeszcze większe: stabilność i przyleganie do blatu biurka.

Wszystkie opisane konstrukcje doskonale nadają się do zabawy w symulatorach lotu, jazdy samochodem czy nawet platformówek, choć do tych ostatnich osobliwie preferuję pad, a do samochodówek - kierownicę. Czy nadchodzi zmierzch joysticków? Myślę, że nie - i staną się graczem, którym solidna manetka zawsze będzie odpowiadała bardziej niż gamepad. 



Dane techniczne:

Formaty wideo: DVD, VCD, MPEG-4 (AVI, MPG)
Inne formaty: CD-Audio, MP3, WMA, JPG
Systemy TV: NTSC, PAL
Dźwięk cyfrowy: wyjście optyczne i elektryczne
Języki dialogowe: 32, w tym polski
Kąty ustawienia kamery: 9
Wyjścia wideo: Chinch (RCA), S-Video
Blokada rodzicielska: tak
Dodatkowe: karty-przełączniki do modułów CF, SM, SD, MS, MMC



► Urządzenie LiteOn LVD-2001 łączy funkcje odtwarzacza DVD, CD-Audio, MP3 i MPEG-4.

DivX stacjonarnie...

LiteOn LVD-2001

■ Maciej Lewczuk

Produkcja odtwarzaczy DVD to dziedzina rynku elektronicznego luźno związana z techniką komputerową. Jednakże coraz mocniej zacieśniają się między nimi więzy. Odtwarzanie plików MP3 stało się już niemal standardową funkcją urządzeń DVD.

Nadal ciekawostką jest możliwość odczytu i dekodowania filmów zapisanych za pomocą kompresji MPEG-4. Do tej pory dane mi było sprawdzić parametry konstrukcji firmy Kiss, a także prototypu Napa (na targach CeBit). Z tym większym zainteresowaniem opiszę wrażenia z użytkowania urządzenia LVD-2001 firmy LiteOn.

Całość przypomina klasyczne urządzenie - odtwarzacz DVD, choć w oczy rzuca się umieszczone po prawej stronie przedniego panela gniazdo na przejściówki (w zestawie). Pozwala to na odczyt danych z kart pamięci (Compact Flash, Memory Stick, Smart Media, Secure Digital). Danymi tymi z kolei mogą być obrazy i zdjęcia w plikach JPG oraz muzyka w formacie MP3.

Filmy MPEG-4 odtwarzane są w miarę poprawnie. Znaczący to, że można je uruchomić i zatrzymać, powiększyć obraz, a także spauzować. Niestety nie można przewijać filmu ani w przód, ani w tył. Nie da się odtworzyć standardowych napisów z plików TXT. Miejmy nadzieję, że w przyszłości uda się dodać do tego typu urządzeń te przydatne przecież funkcje.

Jeśli chodzi o filmy z DVD, nie można mieć tu zbyt wielkich zastrzeżeń.

Nawet korekcja błędów stoi na całkiem wysokim poziomie, a dobrze zaprojektowany pilot ułatwia obsługę funkcji odtwarzacza.

LiteOn LVD-2001 jest dobrym odtwarzaczem DVD, z funkcją odczytu plików MP3, JPG i filmów skompresowanych MPEG-4 (w tym DivX). Wszystkie te funkcje nabywca otrzyma za mniej niż 900 złotych, a to także ma przecież niebagatelne znaczenie.

LiteOn LVD-2001

Cena: 899 zł
Dostarczony: AB SA, ul. Kościelna 32
51-416 Wrocław, tel. (071) 324 05 00
www.ab.pl

Podobne:
Ronin 215f #10/2003

⊕ obsługa wielu formatów wideo, audio i obrazu
⊕ niezbyt wygórowana cena

⊖ nie odtwarza napisów w filmach MPEG-4

POWER
7

ECD
8

www.liteonit.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

Zdjęcia filmy muzyka...

TATUNG

TARGET >> HUMAN...

Pro 17L



efektywna przekątna >> 17"
rozdzielczość dedykowana >> 1280 x 1024
kontrast >> 500:1
jasność >> 250 cd/m²
czas reakcji >> 20 ms
kąty oglądania >> 170°/170°
gwarancja >> 24 miesiące

CENA >> 1999 zł z VAT

Pro 15L



efektywna przekątna >> 15"
rozdzielczość dedykowana >> 1024 x 768
kontrast >> 350:1
jasność >> 250 cd/m²
czas reakcji >> 25 ms
zużycie energii >> poniżej 30W
gwarancja >> 24 miesiące

CENA >> 1360 zł z VAT

Autoryzowany wyłączny dystrybutor na terenie Polski:
MULTIMEDIA VISION tel. (22) 338 9000

www.tatung.pl

Dane techniczne:

Pamięć wbudowana: 64 MB
Rozszerzenie: karty SD/MMC (do 512 MB)
Tuner FM: tak, cyfrowy
Dyktafon: tak (wbudowany mikrofon)
Personalizacja ekranu powitalnego: tak
Słuchawki: douszne
Wyświetlacz: 2 linie tekstu + 2 linie ikon, podświetlany
Pobieranie danych: USB (poprzez przewód)
Equalizer: tak, 5 predefiniowanych ustawień
Dodatkowe: płyta z oprogramowaniem

► Napa PA12-FM to odtwarzacz MP3 połączony z radiem i dyktafonem.



MP3 + radio

Napa PA12-FM

■ Mike-L

Odtwarzacze MP3 przechodzą swego rodzaju ewolucję - oprócz standardowych funkcji wyposażane są coraz częściej w bardziej wymyślne i przydatne dodatki.

Ciekawym przykładem jest w tym przypadku Napa PA12-FM, czyli odtwarzacz wyposażony w 64 MB wbudowanej pamięci. W obecnych czasach nie jest to może dużo, dlatego też producent zapewnił opcję jej rozbudowy o karty pamięci SD/MMC, z pojemnością nawet do 512 MB. Dodatkowym atutem urządzenia jest wbudowany mikrofon i system kompresji dźwięku - dzięki temu ostatniemu w pamięci Napy można zapisać głos - i mamy cyfrowy dyktafon. Aby dodatkowo umilić użytkownikowi czas spędzany w pociągu, autobusie czy w poczekalni, zamontowano tu cyfrowy tuner radiowy.

Wyświetlacz tego urządzenia składa się z dwóch linii znaków alfanumerycznych oraz dodatkowych dwóch - na ikony symbolizujące poszczególne funkcje oraz tryby pracy. Można tu dodać, że jest on podświetlany zielonymi diodami. Maksymalny czas pracy, jaki podaje producent Napy, różni się od tego, który udało się nam uzyskać. Średnio całość pracowała około 13 godzin (z używanym trybem MP3 na zmianę z radiem). Podczas zabawy dyktafonem oraz korzystania z kasowego adaptera samochodowego czas pracy wyraźnie się skracał.

Z kolei słuchawki dobrze leżą w uszach i nie przeszkadzają, nawet po kilku godzinach słuchania muzyki (sprawdzone na kilku osobach). Ich mankamentem jest jednak słabe odzwierciedlenie basów.

Napa PA12-FM jest ciekawym urządzeniem, choć 64 MB pamięci "na początek" to w obecnych czasach mimo wszystko trochę za mało, a za dodatkowe karty trzeba trochę pieniędzy wysuwać.

Napa PA12-FM

Cena: 490 zł
Dostarcza: AB SA, ul. Kościelżyńska 32
51-416 Wrocław, tel. (071) 324 05 00
www.ab.pl

Podobne:
MSI Mega Stick 1 (NEWSY #10/2002)

- ⊕ wyraźny wyświetlacz
- ⊕ możliwość rozszerzenia pamięci kartami SD/MMC
- ⊖ słabe odtwarzanie basów przez słuchawki zestawu

POWER
[Progress bar] 7

ECO
[Progress bar] 7

www.napa.pl

Dane techniczne:

Interfejs: USB 1.1 i 2.0
Zapis CD-R: do 24x
Zapis CD-RW: do 12x
Odczyt CD: do 24x
Odczyt DVD: do 8x
Bufor: 2 MB (SMART Burn)
Inne: wyjście audio (miniJack)

► LiteOn LSC-24081MX to zewnętrzna nagrywarka CD-R/RW, z możliwością odczytu krążków DVD.



Na zewnątrz też można...

LiteOn LSC-24081MX

■ techNICK

Zewnętrzne nagrywarki polecane są zwykle do pracy z komputerami typu laptop lub notebook. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by stosować je jako przenośne urządzenia na kilku stanowiskach w pracy, biurze czy domu.

LiteOn LSC-24081MX to małe szare pudełko, które z jednej strony posiada przycisk uruchamiający wysuwającą tackę, otwór awaryjnego otwierania oraz diodę. Z drugiej z kolei znajdują się gniazda zasilania (z zasilacza zewnętrznego), audio (stereo minijack) oraz USB.

Dane pobierane są poprzez przewód podłączany do gniazd USB 1.1 i 2.0. Przy pierwszym z nich prędkość nagrywania można ustalić na maksymalnym poziomie 4x i 6x - zarówno dla CD-R, jak i RW. Kiedy jednak mamy możliwość wykorzystania nowocześniejszej, szybszej magistrali, prędkości te wzrastają do 24x i 12x. Oczywiście maksymalna szybkość odczytu dla płytek CD wynosi 24x, a dla DVD 8x - co w zupełności wystarcza do pracy, zabawy czy oglądania filmów.

W zestawie otrzymujemy nie tylko napęd, ale także zasilacz, przewód USB oraz nienagrane płytki CD-R i CD-RW i aplikacje, takie jak Nero Burning Rom oraz CyberLink Power DVD XP 4.0.

Urządzenie to dobrze spełnia własne zadanie, a wykorzystane w pracy z notebookiem zalety jego niewielkich rozmiarów.

stosowane tu technologie, które niwelują ewentualne problemy z transferem danych (błędy opróżnienia bufora), dają poczucie bezpieczeństwa podczas archiwizacji ważnych danych.

LiteOn LSC-24081MX to konstrukcja prosta i zarazem oferująca wystarczające parametry, aby wykorzystywać ją w codziennej pracy w biurze, domu czy podróży.

LiteOn LSC-24081MX

Cena: 619 zł
Dostarcza: AB SA, ul. Kościelżyńska 32
51-416 Wrocław, tel. (071) 324 05 00
www.ab.pl

Podobne:
Asus SCB-2408-D #11/2003

- ⊕ możliwość pracy z interfejsami USB 1.1 i 2.0
- ⊕ odczyt płyt DVD
- ⊖ bez instrukcji obsługi

POWER
[Progress bar] 7

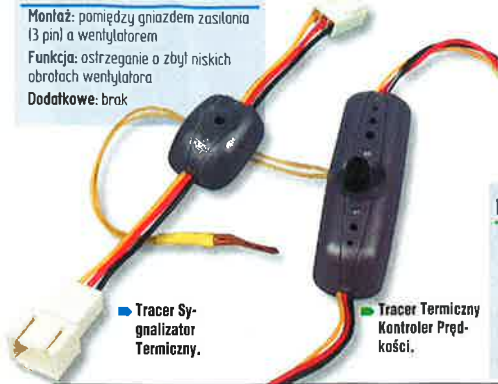
ECO
[Progress bar] 7

www.liteonit.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Montaż: pomiędzy gniazdem zasilania (3 pin) a wentylatorem
Funkcja: ostrzeżenie o zbyt niskich obrotach wentylatora
Dodatkowe: brak



Termiczny kontroler prędkości

Dane techniczne:

Montaż: pomiędzy gniazdem zasilania (jak dla HDD) a wentylatorem
Funkcja: regulacja obrotów wentylatora
Automatyczna regulacja: czujnik termiczny na przewodzie
Ręczna regulacja: potencjometr
Dodatkowe: brak

Sygnalizator termiczny i termiczny kontroler prędkości

Kontrolerzy Tracera

■ techNICK

Większość komputerów wyposażona jest w różnego rodzaju wentylatory. Ich zadanie to chłodzenie radiatorów na procesorach, wdmuchiwanie lub wysysanie powietrza do i z obudowy. Niestety większość z nich podczas pracy wytwarza sporo hałasu, a niekiedy też zawodzą – i zatrzymują się. Z tymi problemami można sobie jednak poradzić.

Firma Tracer zaprezentowała niedawno dwa ciekawe urządzenia. Pierwszym z nich jest Sygnalizator Termiczny, którego zadaniem jest pomiar prędkości obrotowej wentylatora (sygnalizator podłączamy pomiędzy wiatraczkiem a źródłem zasilania). Gdy obroty za bardzo spadną, co może oznaczać uszkodzenie wentylatora, włącza się alarm dźwiękowy. Jest to ważne o tyle, gdyż w przypadku awarii systemu chłodzenia układy elektroniczne mogą się przegrzać, a nawet spalić.

Przydatnym urządzeniem jest Termiczny Kontroler Prędkości, który podłącza się do obwodu pomiędzy wentylatorem a gniazdem zasilającym. Dzięki czujnikowi termicznemu jest on w stanie samodzielnie dobrać prędkość obrotową dowolnego wiatraka, co ma z kolei niebagatelne znaczenie w przypadku, gdy często

zmienia się obciążenie chłodzonych elementów – przykładowo procesora. Użytkownik nie musi się obawiać, że w sytuacji gdy pochłonie go zabawa grami, CPU przegrzeje się lub uszkodzi. Kontroler samodzielnie pozwoli zwiększyć obroty wentylatora. Jeśli jednak użytkownik sam woli sprawować pieczę nad prędkością wiatraków, nic nie stoi na przeszkodzie, aby wykorzystać potencjometr umieszczony na obudowie regulatora.

Pewnym mankamentem może się tu okazać zbyt krótki przewód zakończony czujnikiem termicznym, co uniemożliwia montaż regulatora na zewnątrz obudowy komputera.

Obydwa urządzenia mogą się przydać niejednemu overclockerowi czy miłośnikowi bezgłośnych konstrukcji chłodzących podzespoły komputera. Biorąc pod uwagę dość przystępne ceny – polecam.

Tracer Sygnalizator Termiczny

Cena: 12 zł
Dostarczył: Megabajt Sp. z o.o.
ul. Rydygiera 8 bud. 6A, 01-793 Warszawa
tel. (022) 633 11 99, faks (022) 639 86 06
www.megabajt.com.pl

Podobne: brak

⊕ niska cena
⊕ wyraźny słyszalny brzęczyk

⊖ nie zauważyłem

POWER 7
ECO 9

www.tracer.pl

Tracer Termiczny Kontroler Prędkości

Cena: 29 zł
Dostarczył: Megabajt Sp. z o.o.
ul. Rydygiera 8 bud. 6A, 01-793 Warszawa
tel. (022) 633 11 99, faks (022) 639 86 06
www.megabajt.com.pl

Podobne: brak

⊕ dwa sposoby regulacji (automatyczna i ręczna)
⊕ pozwala na „wyciszenie” pracy wentylatora

⊖ zbyt krótki przewód z czujnikiem termicznym

POWER 8
ECO 9

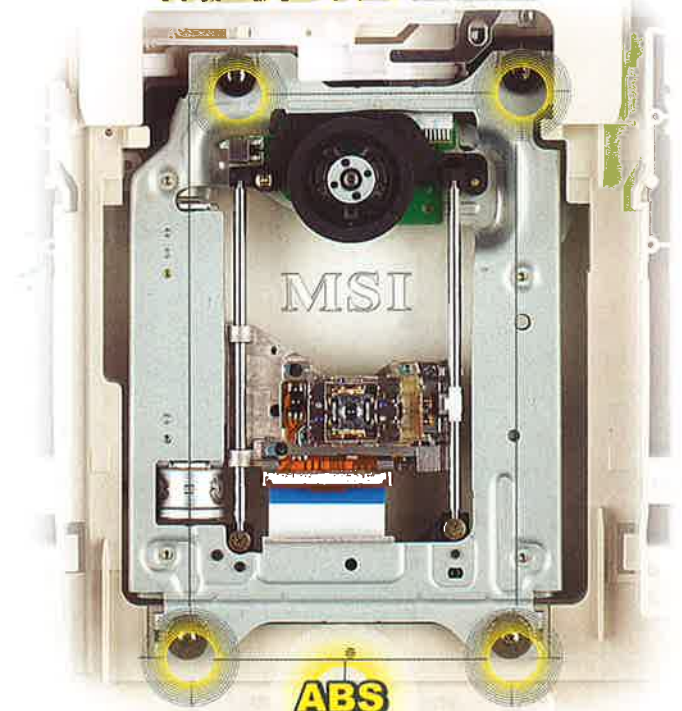
www.tracer.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Kręci się, i to za szybko?

Super Szybkie nagrywanie Bardzo Wysoka jakość

MSI DVD Dual



ABS (Anti Bumping System) technologia absorbująca wstrząsy i zmniejszająca vibrację. Zwiększa również dokładność zapisu i odczytu płyt CD.

- **8 MB Wewnętrznego bufora**
Dramatycznie zmniejsza szansę błędów i zwiększa jakość nagrywania.
- **Obsługa wielu formatów DVD oraz CD.**
 - DVD+R • DVD+RW
 - DVD-R • DVD-RW
 - CD-R • CD-RW
 - DVD-ROM • CD-ROM

- **BURN-Proof**
Zapobiega błędom pustego bufora i minimalizuje błędy nagrywania.
- **Edycja wielu źródeł**

Video Muzyka Zdjęcia Filmy Dane



Combo CD-RW/DVD

CD-R/CD-RW/CD-ROM
48x24x48x
DVD-ROM 16x

External CD-R/RW Writer

CD-R/CD-RW/CD-ROM
52x32x52x

X48



Wymienne panele

- Technologia ABS zmniejsza vibrację
- Aktywne panele umożliwiają zmianę koloru!
- Mechanizm Softburn™ reguluje bardzo cichą pracę napędu.
- Technologia MiniForm™ umożliwia łatwiejszą instalację.
- Hyperguard™ chroni przed skutkami uszkodzenia płyt CD
- Superlink™ zapobiega błędom pustego bufora
- Obsługa technologii Mount Rainier
- Obsługa 99/90 minutowych płyt CD-R
- 2 MB wewnętrznego bufora
- Rozszerzony interfejs IDE/ATAPI

CR52-M
USB 2.0 Hyper-Speed Interface



- Technologia ABS zmniejsza vibrację
- Mechanizm Softburn reguluje bardzo cichą pracę napędu.
- Hyperguard chroni przed skutkami uszkodzenia płyt CD
- Superlink zapobiega błędom pustego bufora
- Wsparcie dla technologii Mount Rainier
- Obsługa 99/90 minutowych płyt CD-R
- 2 MB wewnętrznego bufora

*Wszystkie powyższe funkcje są opcjami dla wybranych produktów MSI. MSI jest znakiem handlowym Micro-Star Int'l Co., Ltd. © Specyfikacje mogą ulec zmianie bez ostrzeżenia. Wszystkie nazwy handlowe są zarejestrowanymi znakami towarowymi odpowiednich właścicieli. *Inna konfiguracja niż oryginalna specyfikacja produktu nie jest gwarantowana.

Więcej informacji znajdziesz pod adresem: www.msi-polska.pl

MSI Link to the Future
MICRO-STAR INTERNATIONAL

incom

INCOM SA
Wrocław (71) 35 88 000
Warszawa (22) 311 80 00
<http://www.incom.pl>

ACTION

ACTION WARSZAWA
Tel: (22) 836 62 28
Fax: (22) 877 06 20
<http://www.action.pl>

Dane techniczne:

Matryca: 20,1" TFT
Rozdzielczość nominalna: 1600 x 1200 punktów
Wielkość plamki: 0,255 x 0,255 mm
Waga: 11 kg
Wymiary: 494 x 450 x 220 mm (bez głośników)
Kontrast: 250:1
Jasność: 250 cd/m²
Kąt widzenia: 160/160 stopni
Wejścia: D-SUB, DVI, S-Video, Composite, Stereo Audio
Wysięcia: stereo słuchawkowe (miniJack)
Dodatkowe: odłączane głośniki 2 W
Inne: przewody D-SUB, DVI, Audio-Video, S-Video



Za świetne parametry obrazu oraz spore możliwości prezentacji danych niemal z dowolnego źródła.

■ **Tatung L1HAT** to monitor LCD z ogromnym potencjałem, wielką matrycą i taką też ceną.



Ogromny panel z głośnikami!

Tatung L1HAT

■ Mike-L

Mieliśmy już panele LCD z przekątnymi od 15 - 18,1 cala. Im większe, tym ich cena rosła, i to całkiem szybko. Tym razem mieliśmy okazję przetestować prawdziwego kolosa wśród monitorów ciekłokrystalicznych.

Tatung L1HAT jest monitorem z przekątną matrycy wynoszącą 20,1 cala. Jest to bezpośredni odpowiednik 21-calowego ekranu. Cena całości, w komplecie bowiem otrzymujemy mnóstwo przewodów oraz podłączane z boku głośniki, wynosi 7900 złotych. To dużo - zważywszy, że za takie pieniądze można kupić cały i nowoczesny zestaw komputerowy, z dużym monitorem i drukarką. Za tak wysoką kwotę otrzymujemy urządzenie nie dla przeciętnego odbiorcy (no, chyba że ten ma dużo gotówki), ale raczej dla kogoś, kto zajmuje się składem DTP, rysunkiem technicznym czy projektowaniem (CAD/CAM, 3D). Nominalna rozdzielczość, w jakiej można pracować, to w tym przypadku 1600 x 1200 punktów. Jeśli wziąć pod uwagę fakt, że geometria jest tu idealna, a po skalibrowaniu kolory niewiele odbiegają od doskonałości - można by urządzenie rekomendować każdemu. Złącza D-SUB (analogowe), DVI-I (cyfrowe), S-Video i Composite (video) oraz stereofoniczne wejście dźwięku predysponują tę konstrukcję także do pełnienia funkcji monitora do prezentacji materiałów podczas szkoleń, prelekcji czy innych prezentacji.

Mankamentem panelu jest to, że dostęp do potrzebnych funkcji menu jest

niewiele uciążliwy, ale po przesłaniu sygnału poprzez złącze DVI nie musimy już niczego regulować.

Przyznam, że naszym DTP-owcom zaświeciły się oczka, kiedy zobaczyli ten monitor na moim biurku. Zapał opadł, gdy wymieniłem kwotę, jaką należy zań wyłożyć. Dlatego jest to przyszłość, ale mimo wszystko dla bogatych.

Tatung L1HAT

Cena: 6 755 zł
Dostarczyć: Multimedia Vision
ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa
tel. (0 22) 338 90 00, faks (0 22) 338 90 10
www.tatung.com.tw

Podobne:
LG Flatron L1800P #10/2003

⊕ świetny obraz
⊕ wysoka rozdzielczość i duża przestrzeń do pracy

⊖ cena

POWER
[Bar chart with 9 segments]

ECO
[Bar chart with 6 segments]

www.mmv.pl



■ **Tracer Aqualia** to ciekawy i kompletny system chłodzenia wodnego, przeznaczony dla procesorów Intel i AMD.

Dane techniczne:

Do procesorów: AMD i Intel
System chłodzenia: zamknięty obieg płynu
Blok wodny: miedź + aluminium (51 x 51 x 35 mm)
Chłodnica: stop aluminium (223 x 147 x 11 mm) + 2 wentylatory (70 x 70 x 10 mm)
Szybkość obrotowa wentylatorów: do 3300 rpm
Głośność wentylatorów: do 32,5 dB
Zbiornik wodny: przezroczyste tworzywo (niepalne)
Pompa: do 7000 rpm
Przewody: silikonowe
Płyn: woda destylowana
Dodatkowe: butelka z wodą destylowaną



Wodne chłodzenie

Tracer Aqualia

■ Mike-L

Chłodzenie komponentów komputera to w ostatnich czasach jeden z głównych problemów projektantów systemów i użytkowników. Overclockerzy mają najtrudniej, bo wykręcanie wysokich częstotliwości wiąże się niejednokrotnie ze zwiększaniem napięć, a to pociąga za sobą większe wydzielanie ciepła przez nadtaktowane układy.

Ciekawym i do niedawna niemal niedostępnym w Polsce systemem odprowadzania ciepła były wodne systemy z obiegiem zamkniętym.

Tracer Aqualia to kompletny zestaw wodnego chłodzenia, przeznaczony zarówno dla procesorów Intel, jak i AMD. Blok wodny wykonano z miedzi i aluminium, a chłodnicę ze stopu aluminium. Obydwa elementy łączy się za pomocą silikonowych przewodów, które zabezpieczane są specjalnymi nakrętkami. Dzięki nim mamy niemal pewność, że nie spadną i nie zaleją nam wnętrza komputera destylowaną wodą, którą także tu dołączono. Chłodnicę połączono w jednej obudowie ze zbiornikiem wyrównawczym w taki sposób, by całość mieściła się w kieszeni przeznaczonej na napędy 5,25 cala. Na zewnątrz wystaje wlot powietrza oraz przezroczysty zbiornik z płynem oraz otworem, poprzez który można dolewać płyn. Obieg powietrza wokół radiatorów chłodniczych wymuszają dwa wentylatory, które niestety obracają się dość szybko, dlatego nie polecam tego zestawu osobom lubiącym ciszę i bezgłośnie pracę podzespołów. Mankamentem może być fakt, że ponad modułem z radiatorami i zbiornikiem dobrze byłoby zapewnić miejsce na opraszanie się gorącego powietrza lub umieścić go pod wentylatorem wyciągającym powietrze (umieszczono

nym w nowych obudowach w górnej ich części). Podczas nawet intensywniej pracy całość dość sprawnie radziła sobie z odprowadzaniem ciepła, choć dane mi było widzieć bardziej sprawne, ale droższe, systemy. Gdyby dołączono odpowiednie przejściówki, można by się pokusić o zastosowanie tego typu chłodzenia przy kartach graficznych.

Jeśli nie lubicie instalować ogromnych radiatorów z wentylatorami, a dysponujecie odpowiednią gotówką, można śmiało wziąć pod uwagę zestaw Tracera.

Tracer Aqualia

Cena: 439 zł
Dostarczyć: Megabajt Sp. z o.o.
ul. Rydygiera 8 bud. 6A, 01-793 Warszawa
tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 639 86 06
www.tracer.pl

Podobne:
brak

⊕ kompletny zestaw „do podłączenia”
⊕ dobrze odprowadza ciepło

⊖ nie działa zbyt cicho
⊖ trzeba zostawić miejsce ponad nim lub zapewnić odprowadzenie ciepłego powietrza na zewnątrz

POWER
[Bar chart with 7 segments]

ECO
[Bar chart with 6 segments]

www.megabajt.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Wtyczki: 2*mini Jack
Potencjometr głośności: jest
Mikrofon: wbudowany w potencjometr głośności
Przewód: 250 cm
Impedancja słuchawek: 32 ohmy
Pasmo (wg producenta): 20-20000 KHz
Dodatkowe: brak

■ Manta MM50 to słuchawki z samo dopasowującym się pałąkiem i wbudowanym w potencjometr regulacji głośności mikrofonem.

Dźwięki wprost do uszu

Manta MM50

■ Mike-L

Niejednokrotnie gracze czy to komputerowi, czy konsolowi poświęcają się swemu hobby w godzinach wieczornych i nocnych. Wówczas niemal każdy, nawet niezbyt głośny dźwięk – słyszalny jest bardzo wyraźnie, nie ginie on bowiem w harmidrze dnia codziennego.

Katowanie uszu rodziny czy sąsiadów zza ściany wybuchami, piskiem opon lub złowrogimi odgłosami kulturalnemu człowiekowi nie przystoi - i idealną alternatywą dla głośników są słuchawki, dzięki którym odbiór dźwięków czy muzyki staje się niemal przeżyciem intymnym.

Interesującą wersję słuchawek zaproponowała niedawno firma Manta. Model MM50 to jedno z najlepszych urządzeń tego dystrybutora. Słuchawki kryją całe uszy, choć nie odcinają całkowicie od świata zewnętrznego, a to za sprawą specjalnego otworu, dzięki któremu lepsza jest tu wentylacja. Dodatkowo słysząc, czy ktoś nas nie woła lub czy nie dzwoni np. telefon.

Pałąk wyłożony miękką gąbką i w skóropodobnym obszyciu dostosowuje się do kształtów i wielkości głowy, dzięki czemu słuchawki nie ciążyą zbytbytno. Na przewodzie, wzorem słuchawek w telefonach komórkowych, umieszczono mikrofon zintegrowany z potencjometrem regulującym głośność. Długi przewód zakończony dwoma wtyczkami miniJack daje poczucie swobody - można się wówczas odsunąć od monitora czy telewizora.

Jeśli chodzi o dźwięki, są one dość dobrze odwzorowywane, choć nie-

stety brakuje basów i sopranów, a w przypadku innych wydają się one trochę przytłumione (w porównaniu z tym, co oferują niewiele droższe słuchawki Philipsa).

Jeżeli potrzebujecie w miarę dobrych słuchawek w cenie nieprzekraczającej sześćdziesięciu złotych - Manta MM50 powinny Was zainteresować. Oczywiście najpierw radziłbym przymierzyć je i „odstuchać” po to, by sprawdzić, czy tego dokładnie oczekujecie.

Manta MM50

Cena: 59,90 zł

Producent: Manta
Dystrybutor: Manta, ul. Matuszewska 14,
bud. 4 03-876 Warszawa, tel. (0 22) 332 34 50

Podobne:
brak

⊕ dobrze przylegają do uszu
⊕ samo dopasowujący się pałąk

⊖ przytłumiony dźwięk (brak głębszych basów i sopranów)

POWER 6
ECO 6

www.manta.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Daj życie domownikom!

1 miejsce wśród producentów kart graficznych*

TwinFlow

Ostateczna granica ciszy i chłodu

TwinFlow™ System Chłodzenia
Tylko w produktach MSI!!!

- Ultra Ciepły
- Ultra Zimny
- Ultra Zgrabny
- Ultra Wytrzymały
- Głośność wentylatora niższa od 26db
- Temperatura mniejsza o 8°C
- Zgrabny i elegancki design radiatora
- Gwarantowana wytrzymałość wentylatora!

(Wszystkie testy oparte są o porównanie z oryginalnym wentylatorem NVIDIA)

MSI TWIN FLOW™	
Prędkość obrotowa (RPM)	Średnio
50-100	Łowisko
80-90	Budowa
70-80	Złożona ułamek
60-70	Spotkanie blaszowe
50-60	Odświeżenie maszynowe
30-50	Błędnosc
≤ 30	MSI TWIN FLOW™ (26db)

Seria MSI FX5900

- Oparta na chipsecie NVIDIA® GeForce FX5900 Ultra / FX5900
- 128MB / 256MB pamięci DDR
- Chłodzenie MSI Twin Flow™
- Silnik nowej generacji NVIDIA® CineFX™ 2.0
- Technologia NVIDIA UltraShadow
- Wsparcie dla DirectX 9.0

Seria MSI FX5600

- Oparta na chipsecie NVIDIA® GeForce FX5600 Ultra / FX5600
- 128MB/256MB pamięci DDR
- MSI™ Power Cube
- Silnik nowej generacji NVIDIA® CineFX™ 2.0
- Technologia NVIDIA Intellisample™
- Wsparcie dla DirectX 9.0 oraz optymalizacja dla OpenGL 1.4

TwinFlow

Dane techniczne:

Interfejs: USB 1.1 i 2.0, IEEE 1394 (FireWire)
Zapis CD-R: do 24x
Zapis CD-RW: do 12x
Odczyt CD: do 24x
Odczyt DVD: do 8x
Bufor: 2 MB
Dodatkowe technologie: FlextraSpeed, FlextraLink
Inne: wyjście audio (miniJack), potencjometr głośności, otwieranie awaryjne, przyciski Play/Pause + Stop/Eject
Oprogramowanie: Nero Burning Rom, AsusDVD 4

► Asus SCB-2408-D to przenośna nagrywarka CD-R/RW, która odczytuje także nośniki DVD.



Dane techniczne:

Podłączenie: port USB
Force Feedback: tak, TouchSense
Przyciski: 4 + 2 skrzydełka (bieg)
Mocowanie do biurka: „imadło”
Pedaty: dwa, w specjalnym module
Dodatkowe: brak



► Saitek R440 – kierownica z technologią TouchSense.

Nagrywarko-odtwarzarka laptopowa

Asus SCB-2408-D

■ Mike-L

Niejednokrotnie niewielkich rozmiarów komputery przenośne typu notebook nie dysponują wbudowanym napędem CD. Trzeba zatem pomyśleć o jego kupnie osobno i podłączać na zewnątrz poprzez złącze USB lub na inne sposoby (zależy od firmy).

Nie trzeba jednak kupować „oryginalnego” urządzenia, ponieważ z powodzeniem można je zastąpić innym. Jedną z takich „nieoryginalnych” konstrukcji jest Asus SCB-2408-D.

Urządzenie to zamknięte w srebrnej obudowie przypominającej papierosnicę lub puderniczkę czy metalowe pudełko na płyty CD.

Na jego krawędziach umieszczono włącznik zasilania, gniazdo słuchawek i potencjometr głośności oraz złącza interfejsów, za pomocą których łączy się nagrywarkę z komputerem. Wspomniane złącza to najciekawszy element tej konstrukcji – dzięki nim można ją bowiem podłączyć do PC nie tylko poprzez USB 1.1 lub 2.0, ale także gniazdo IEEE 1394 (FireWire). A to niwspółmiernie rozszerza możliwości jej wykorzystania.

Przyciski Play/Pause oraz Stop/Eject pozwalają na obsługę płyt CD-Audio bez wykorzystywania jakiegokolwiek oprogramowania komputerowego.

Inną ciekawostką jest tu umieszczona na spodzie dźwignia, która służy do awaryjnego otwierania pokryw. W innych tego typu konstrukcjach mamy do czynienia z otworem na druk (wyprostowany spinacz biurowy).

Nagrywanie i odczyt płyt CD-R odbywa się z prędkością do 24x, CD-RW 12x, a pobieranie informacji z krążków DVD z szybkością 8x. Producent w zestawie oferuje też 3 przejściówki pozwalające podłączyć zasilacz do Sieci w różnych krajach oraz etui na napęd.

Zestaw Asus SCB-2408-D sprawia bardzo dobre wrażenie i w pełni zasługuje na przyznane mu wyróżnienie. Jeżeli szukacie tego typu „rozszerzenia” do przenośnego komputera – polecam konstrukcję właśnie Asusa.

Asus SCB-2408-D

Cena: 770 zł
Producent: Asus
Dystrybutor: Asus Polska

Podobne:
LiteOn LSC-24081MX #11/2003

- możliwość pracy z interfejsem USB 1.1 i 2.0
- odczyt płyt DVD
- bez instrukcji obsługi

POWER

9

ECO

7

www.asus.com.tw

Można pojeździć...

Saitek R440

■ Maciej Lewczuk

Kierownice to ciekawy dodatek do komputerów czy konsol. Dzięki nim bowiem bardziej możemy się wciągnąć w wirtualną zabawę. Wówczas doznania, jakich dostarcza prowadzenie samochodu na ekranach czy to monitora, czy telewizora, są dużo większe, a precyzja w kontrolowaniu pojazdu nie daje się porównać z niczym innym.

Saitek R440 to kierownica do komputerów PC wyposażona w technologię TouchSense zapewniającą sprzężenie zwrotne, dzięki któremu urządzenie będzie drgało, stawiało opór czy wręcz wyrывało się z dłoni. To z kolei znacznie uatrakcyjnia zabawę, choć wywołuje też dość szybko zmęczenie. Oczywiście do wszystkiego można się przyzwyczaić i po pewnym czasie grania bez feedbacka będzie czymś na wzór używania myszy bez rolki.

Całkiem ciekawie zaprojektowany wygląd kierownicy, jej obudowa oraz pedały sprawiają, że wyróżnia się spośród innych już „klasycznych” rozwiązań. Interfejs USB jest przy tego typu konstrukcjach standardem. Dobrze usytuowane i wykonane skrzydełka pod kierownicą pozwalają na swobodne przełączanie biegów podczas zabawy.

Po kilku godzinach grania bez wahania mogłem stwierdzić, że pod względem ergonomii oraz precyzji działania jest ona niemal tak dobra jak konstrukcje Logitecha czy Microsoftu.

Niestety niezbyt przypadł mi do gustu system mocowania do blatu biurka

- zastosowanie w tym przypadku swego rodzaju imadeł nie sprawuje się najlepiej.

Saitek R440 to całkiem ciekawa konstrukcja, choć niepozbawiona wad. Dzięki niej jednak gracz-użytkownik ma coraz większy wybór, jeśli właśnie zamierza nabyć kierownicę do komputera.

Saitek R440

Cena: 539 zł
Producent: Saitek
Dystrybutor: Karuma Polska, ul. Tarcice 9 80-718 Gdańsk

Podobne:
brak

- niebanalny wygląd
- poprawna ergonomia wykonania
- niezbyt atrakcyjne i niepewne mocowanie kierownicy

POWER

7

ECO

6

www.saitek.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

chip **MSI CoreCell™** z

Dynmic **Overclocking** Technology

to istny Czarodziej FSB
W Twoim PC

Dlaczego nie podkręcać wtedy, kiedy moc jest nam najbardziej potrzebna?
Uwolnij dodatkową wydajność w granicach wytrzymałości komponentów,
unikając problemów związanych z długoterminowym podkręcaniem.

MSI Dynamic Overclocking Technology przynosi Ci

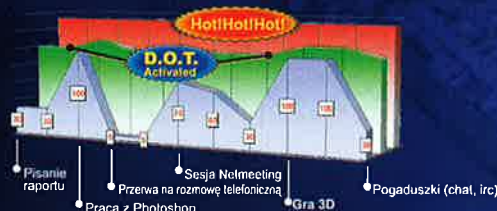
Dodatkową Wydajność podczas dużego obciążenia.
Uczyni overclocking łatwym i szybkim.

■ Różne poziomy przyspieszenia FSB

- Commander (15%)
- General (10%)
- Colonel (7%)
- Captain (5%)
- Sergeant (3%)
- Private (1%)
- Disable (0%)



■ Unikaj trwałego podkręcania, które może uszkodzić Twój PC



■ Obciążenie procesora(%) ■ Szybkość procesora (D.O.T.) ■ Szybkość Procesora (podkręcanie manualne)
Przy ustawieniu General (max 10%)

■ Twoje ustawienie FSB może być kontrolowane przez D.O.T. lub manualne ustawienia.

Układ MSI CoreCell™ - Mniej hałasu, Dłuższe działanie, Oszczędność Energii i Większa Wydajność.



Intel® 865PE+ICH5R/ICH5 Chipset 865PE Neo2



- CoreCell™ 800
- DOT™
- 57 Channel
- Dual DDR 400
- USB 2.0
- IEEE 1394
- SATA
- Gb LAN
- HT ready!

Best of tom's 2003
editor's choice

VIA® K8T800 + VT8237 Chipset K8T Neo



- CoreCell™
- 800
- DDR 400
- Gb LAN
- USB 2.0
- 57 Channel

VIA® KT600 + VT8237 Chipset KT6 Delta



- CoreCell™
- USB 2.0
- FSB 400
- SATA
- IEEE 1394
- 57 Channel
- Gb LAN

Best of tom's 2003
editor's choice

* Wykazane powyższe funkcje są dostępne dla wszystkich produktów MSI. * MSI jest znakiem handlowym Micro-Star Int'l Co., Ltd. * Specyfikacje mogą ulec zmianie bez uprzedzenia. * Wszystkie mapy handlowe są zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich właścicieli. * Inna konfiguracja niż wyżej w specyfikacji produktu nie jest gwarantowana.

Więcej informacji znajdziesz pod adresem: www.msi-polska.pl

A GRY ESJA

■ UnionJack

Ja, proszę publiczności, jestem człowiek spokojny. Nie taję w sobie zbyt wielu morderczych skłonności, w rozbojach nie uczestniczę, a i dziecku lizaka nie zwykłem odbierać. Staruszkę na drugą stronę ulicy gotów jestem przeprowadzić, także wycieczkę z przedszkola, a i tonącemu miast brzytwy pomocną dłoń podam. Uśmiech na twarzy noszę, pacyfkę na szyi, a kwiaty we włosach.

Słowem, taki jestem porządny, że nie, tylko kanonizować.

Ale to tylko pozory... Nadchodzą bowiem chwile, gdy przestaję być łagodnym św. Franciszkiem od zwierzątek. W jego miejsce powstaje bestia - potwór bez cienia uczuć ludzkich, na sukces i zwycięstwo zorientowany. Do triumfu wtedy dążę wszelkimi sposobami na pohybel innym, a na korzyść sobie. Straszny wtedy jestem, straszny niemożliwie! Cud, że kwasem nie pluję i ogniem nie zięję...

Co ciekawe, do takowej transformacji nie trzeba mi ani piątku trzynastego, ani księżycy w pełni. Nie musi się otworzyć przedsionek piekieł, a Sprawiedliwy niekoniecznie potrzebuje złamać Ostatnią z Pieczęci. Trąby anielskie trąbić nie muszą, a kościołom nie lza po cmentarzach harcować. Znaczą, wszystko może być na pozór w najlepszym porządku.

A ja i tak się w bestię przeistaczam. Wystarczy, że jakąś grę włączę.

Różne są gry i różne są bestii oblicza. Raz jest ona okrutnym piłkarskim menedżerem, co na zdrowie zawodników dybie. I trenuje ich zawzięcie, i męczy, i dręczy, i na mecz wystawia. A potem, gdy im umiejętności nie starcza, traktuje przedmiotowo. Na listę wystawia, z zyskiem sprzedaje, do trzech lig wypożycza. Wszystko po to, by w świetle jupiterów odbierać kolejny mistrzowski puchar. Cel uświęca środki.

Innym razem świat bestia podbija. Kieruje państwem zawzięcie, gospodarkę rozwija, o postęp dba technologicznie. O pokój jednak nie dba wcale. Patrzy tylko, jak tu nowe ziemie zagarnąć. Zawiera zatem sojusze wojskowe, hordą całą napada, miasta łupi, wioski pali, prowincje zaś dla siebie, nie dla sojuszników zagarnia. Zresztą i sojuszników w małym ma poważaniu! Dla własnego bowiem pożytku - w myśl zasady, że w polityce sentymentów nie ma - gotowa jest bestia nóż przyjacielowi wbić pod siódme żebro i do zgonu, a rozbioru go doprowadzić. A wszystko to, by jej własne państwo w siłę rosło, a ludzie żyli dostatniej.

Bywa też bestia łowcą elfim, co uszy ma szpiczaste, wzrok sokoli i strzały śmiercionośne. Tuła się taki odmieniec po świecie i miast jak człowiek uczuwy przy kominku siedzieć, po lasach wędruje, po podziemiach stwory wybija. To goblina usieczę, to wywerne tchu pozbawi, to z pająkiem pokracznym bój stoczy. We krwi miecz unurza, strzały wystrzeli, rzuci kamieniem. Wreszcie na ostatnim lochów poziomie artefakt znajdzie, wyniesie i sprzeda. A potem idzie taki do świątyni i o błogosławieństwo prosić zaczyna.

Ale bywają i dni, gdy bestia, przed rodzicami się kryjąc, na podbój kobiet wyrusza! Włosy na ramionach rozpłaszcza, minę twardą robi, szarmanckie gesty przed lustrem ćwiczy. A potem na podryw wychodzi i na Statku Miłości się okretuje. Krząta się po pokładzie, panny dyskretnie podgląda, by zagadać je i do zguby doprowadzić. Wszystko zaś po to, by chuciom własnym uczynić zadość.

Słowem, kogo jak kogo, ale Matki Teresy to z bestii nie będzie.

Ale gry się kiedyś kończą i kończy się bestii panowanie. I znów przemienia się ona w zwykłego, szarego UnionJacka, co nie zwykł nikogo krzywdzić ni do popiołów i zgłiszcy niczego doprowadzać. Siada sobie taki UnionJack w foteliku, światło gasi i rozmyślać zaczyna...

I tak dochodzi do wniosku, że człowiek - choćby nawet chciał - archaniołem nie

jest. I nigdy do końca nim nie będzie, nie wiadomo jakby się starał. Ot, zwykle nim być nie potrafi. Bycie w stu procentach dobrym jest sprzeczne z ludzką naturą. Zło bowiem, podobnie zresztą jak dobro, zwyczajnie jest częścią człowieka. Agresja i przemoc są niestety ludzkie, choć - rzecz jasna - nie usprawiedliwiają to ich stosowania. Ale nadal są. Siedzą w człowieku głęboko, a tłumione, duszone, mogą uwolnić się z niebezpieczną siłą. Z niebezpiecznym, niszczącym ciśnieniem.

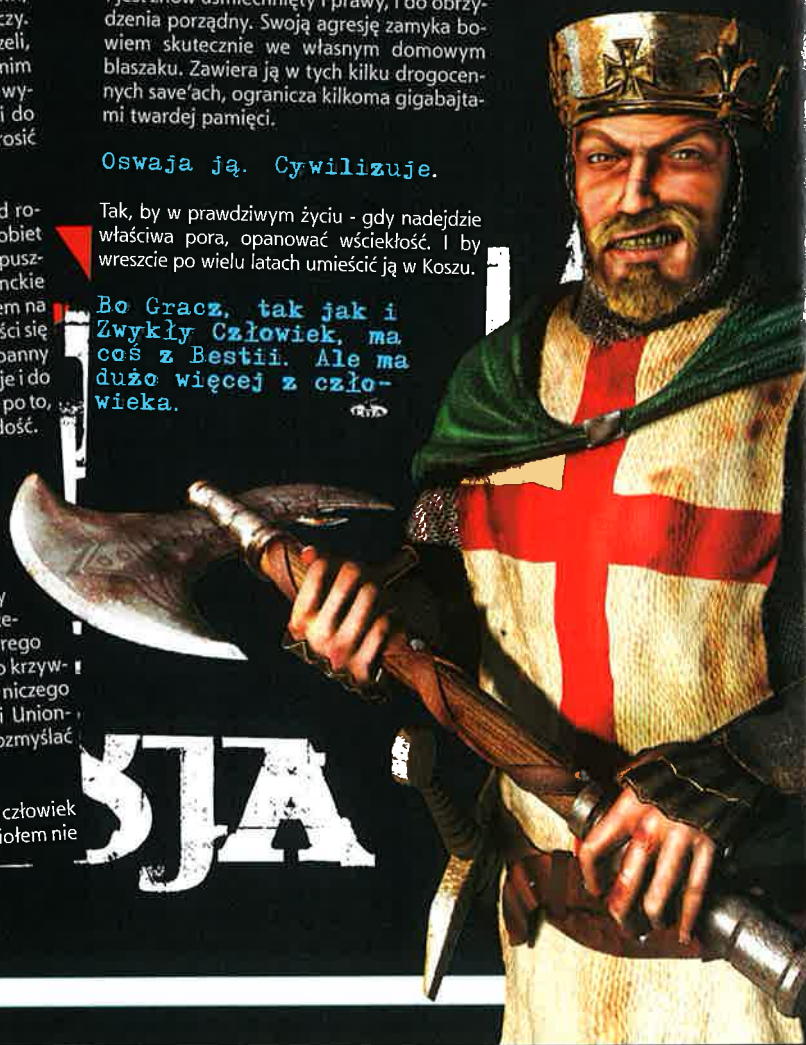
A wiadomym z fizyki jest, że ciśnienie mniejsze jest, kiedy coś równym strumieniem wypływa. Dlatego dbać należy, by agresja miała ujście. I by uchodziła w dobrym kierunku. Znaczą, aby ukierunkowana była na sport, na ćwiczenia, komputerowe tekstury - nigdy na ludzi. Taka agresja, taka złość nie szkodzi ciału - wprost przeciwnie. Pozwala mu wypłukać się z przesadnych emocji, wyszaleć i uspokoić. Znaczą, czysty się człowiek robi jak nowo narodzone dziecko.

I jest znów uśmiechnięty i prawy, i do obrzydzenia porządny. Swoją agresję zamyka bowiem skutecznie we własnym domowym blaszaku. Zawiera ją w tych kilku drogocennych save'ach, ogranicza kilkoma gigabajtami twardej pamięci.

Oswaja ją. Cywilizuje.

Tak, by w prawdziwym życiu - gdy nadejdzie właściwa pora, opanować wściekłość. I by wreszcie po wielu latach umieścić ją w Koszu.

Bo Gracz, tak jak i Zwykły Człowiek, ma coś z Bestii. Ale ma dużo więcej z człowieka.



BRON SWOICH ZAWODNIKÓW



Ochroniaj najlepszych strzelców, zrzucając rękawice
i używając nowego systemu walki na pięści.

WYKORZYSTUJ BANDY



Poruszaj się tak, aby wykorzystać bandy i zadać przeciwnikom bolesne ciosy dzięki realistycznemu systemowi „podbijania lima”.

KONTROLUJ GRĘ



Używaj własnego stylu, aby zaatakować bramkę przeciwnika i przechytrzyć najlepszych zawodników na świecie.

WZNIES PUCHAR



Zbuduj perfekcyjną drużynę, która będzie wygrywała przez lata i spraw, aby Twoje nazwisko zostało wygrawerowane na Pucharze Stanleya.

wznów na nhl2004.com**PC CD-ROM**

PlayStation 2

* Gra wieloosobowa i przez Internet dostarczana tylko na PC. Wymagane połączenie internetowe. Nie wszystkie zgłoszone są na wszystkich platformach. Szczegóły za tyle pobiera.

© 2003 Electronic Arts Inc., Electronic Arts, EA GAMES, Ultimate Mode, EA SPORTS, iGame, It's in the Game! są znakami towarowymi lub znacznictwami rękawnymi towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. NHL, National Hockey League, league NHL i PCHA są znakami towarowymi lub znacznictwami rękawnymi towarowymi National Hockey League. Wszystkie logo i znaki drużyn są własnością NHL i ich właścicieli i nie mogą być reprodukowane bez pisemnej zgody NHL Enterprises, L.P. © 2003 NHL. Wszystkie prawa zastrzeżone. Oficjalny licencjonowany produkt National Hockey League: National Hockey League Players' Association, NHLPA i logo NHLPA są znakiem zastrzeżonym NHLPA i zostały użyte na mocy licencji udzielonej Electronic Arts Inc. © NHLPA. Oficjalnie licencjonowany produkt NHLPA: PlayStation i logo marki PS są znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox i logo Xbox są markami towarowymi lub zastrzeżeniami znaków towarowych Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach i zostały użyte na mocy licencji udzielanej przez Microsoft. Nintendo GameCube i logo Nintendo GameCube są zastrzeżeniami znaków towarowych Nintendo © 2002 Nintendo. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich właścicieli. EA SPORTS jest marką Electronic Arts.

Ukazanie się trzeciej części serii Rainbow 6 skłoniło mnie do zastanowienia nad rozwojem gatunku nazywanego popularnie tactical shooterem. Jak bardzo zmienił się ten rodzaj od czasu wydania Swat 3 czy Operation Flashpoint? Okazuje się, że nie tak bardzo, a w niektórych aspektach staje się nawet gorszy.

■ Jan „Zeppelin” Chojnacki

Tactical shooter FPP?

Rainbow 6: Raven Shield jest bez wątpienia profesjonalną grą i dobrym dopełnieniem słynnej serii. Cieszą zwłaszcza ogromne możliwości kontroli uzbrojenia i działania oddanej pod rozkazy gracza drużyny. Duży wybór broni oraz ekipunku, a także ekstremalnie rozbudowana sekcja planowania nie zawiodą żadnego taktyka. Wiele jest z pewnością takich, którzy za esencję gry uważają właśnie ułożenie perfekcyjnego planu działania, a późniejszą akcję traktują jako formalność potwierdzającą jego skuteczność. Nie oszukujmy się jednak, że w większości przypadków misterny plan kończy się przy pierwszym kontakcie z wrogiem - później rozpoczyna się chaotyczna bitwa mająca na celu wdeptanie w ziemię wszystkich tangos. Jakkolwiek RS 3 nie zawodzi, nie można oprzeć się wrażeniu, że nie wykorzystuje zalet i innowacji znacznie starszych tytułów.

W wydanej jakiś czas temu Swat 3 mieliśmy np. znacznie więcej możliwości w eksploracji (czyt. destrukcji) lokacji, które były skądinąd bardziej przemyślane i ciekawsze. Pamiętam, że bardzo podniecałem się rozmaitymi skrytkami i tajnymi przejściami, przeżożonymi oczami zakładników wpatrujących się w broń, wiatrakami zatrzymującymi się po strzeleniu w nie czy np. jasnym śladom po staniu na opalonych ramionach kobiet (i nie chodzi tu o perwersyjne uwielbienie dla postaci komputerowej, lecz raczej docenienie inwencji i kreatywności programistów). Przyznam się wam, że grając w RS 3, przy najbliższej okazji wpakowałem cały magazynek w wiatrak. I nic - kręcił się dalej...

W S 3 znacznie bardziej rozbudowane i przemyślane są również dialogi i monolog postaci. Terrorysty obłąkańczo wrzeszczą, kobiety płaczą, ranni jęczą, księża błogosławiają... To pewnie urozmaicenie od niemrawych gadek w RS 3, które można zawrzeć w 2 liniach tekstu. Chyba po raz pierwszy mieliśmy też możliwość zakucia podejrzanych w kajdanki. W RS 3 także pojawia się taka możliwość, lecz nie wyposażono nas w jakiegokolwiek komendy wywołujące do poddania się, co zmusza naszych chłopców do zniwalenia terrorystów samym wyglądem.

Największą wadą S3 był - moim zdaniem - brak jakiegokolwiek planowania, a często nawet planów szturmowanych budynków. Wysyłanie policjantów w ciemno w otwarte ramiona terrorystów często czyniło grę

bezsensowną i wręcz surrealistyczną. Dziwny bywał też czasem scenariusz (trzykrotnie porywanie w ciągu gry prezydenta Rosji jest chyba lekkim przegięciem).

Także w stosunkach między terrorystą a zakładnikiem gry bardzo się różnią. O ile w S3 ten ostatni jest niemal głaskany po główce, o tyle w RS 3 też jest głaskany, ale serią AK-47 przez plecy i zaraz po odkryciu naszej drużyny. Czy więc obracamy się w polu od skrajności do skrajności?

Dla mnie, optymalnym tactical shooterem wciąż pozostaje Operation Flashpoint. Choć nie do końca można go porównać z dwiema wymienionymi grami, jest on jednak idealnym połączeniem zalet obydwu, przy jednoczesnym dodaniu pomysłów. Plan akcji jest zwięzły i ściśle określony - nie przypomina jednak przewodnika japońskiego turysty (skręć w lewo, zdjęcie, 10 kroków naprzód, zdjęcie, obrót o 90°, zdjęcie). Ekstremalna trudność i bardzo rozwinięte AI pierwszy raz pokazują kruchość żołnierza w druzgocącej maszynie wojennej. War is a hell. Zdaję sobie sprawę, że wielu graczy po kolejnym półgodzinnym skradaniu się i kolejnej kulce w plecy najpierw zaczynało walić głową w klawiaturę, a na koniec lądowało w Wielkim Białym Domu Wiecznej Szczęśliwości. Jednak jest to bliskie realizmowi wojny. Cieszymy się, że w ogóle dostajemy następną szansę.

W OF zachwyciły mnie również ogromne tereny oddane do naszej eksploracji. Niektórzy mogli uważać to za

przesadę, ale ja wolę to niż zaakceptowanie faktu, że płotek czy żywoptot muszą być granicą wszechświata.

We Flashpointcie najbardziej jednak podobała mi się absolutna wolność w sposobach osiągnięcia celu. Czy zastrzelić generała z karabinu snajperskiego, czy rozjechać go czołgiem, wdzierając się w sam środek nieprzyjacielskiej bazy, a może posłać mu z pozdrowieniami raketę ze śmigłowca? 'It's up to you' - jak mówią Rosjanie. Jednak nasze możliwości są ściśle dostosowane do realiów: będąc zwykłym piechociarzem, nie dostaniemy do użytku wyrafinowanego sprzętu. Możemy go jednak zdobyć na wrogu. Idealnie zbalansowany jest również

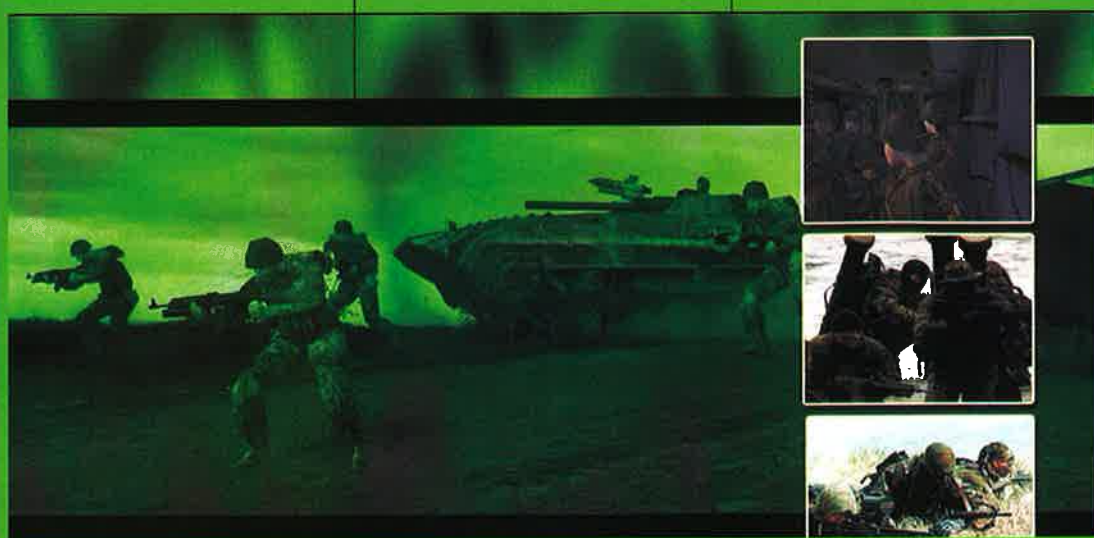


tryb celowania i strzelania, który jest zależny od aktualnej pozycji żołnierza i jego zdrowia (zobaczcie jak trudno trafić z karabinu snajperskiego biegającego klienta). Efekty użycia broni również nie pozostawiają wiele do życzenia. Nie wspomnę już o takich smaczkach, jak kierowanie się gwiazdami podczas misji w nocy. OF jest, dla mnie, aktualnie najbardziej idealnym odtworzeniem pola walki, w którym ograniczenia spowodowane są

raczej niewystarczającym sprzętem, nie zaś brakiem myślenia programistów.

Odrębną kwestią jest lokalizacja gry. Może jestem odosobnionym przypadkiem, ale uważam, że każde, nawet najlepsze spolszczenie, nie dorówna oryginałowi. Angielskie wersje są oczywiście mniej przyjazne typowemu polskiemu graczowi (che, che), ale nie widzę powodu, dla którego nie można nauczyć się w czasie gry kilku obcych wyrazów. Polskie kwestie postaci wydają mi się mdłe i nieprzekonujące. Czytający sprawiają wrażenie, jakby korzystali właśnie z niezawodnego środka przeczyszczającego (działa skutecznie, nie przerywając snu). W RS 3 najgorsi są lektorzy czytający kwestie zakładników. Ciągłe mam nieodparte wrażenie, że używają głosu także na potrzeby dobranoci „Zwiru i Muchomora”. Wydaje mi się, że optymalnym rozwiązaniem jest tłumaczenie gry w wersji kinowej: polskie menu + napisy przy kwestiach mówionych. Po co pchać się na siłę z polskimi dialogami? Po rozum do głowy poszli wydawcy Delta Force: Helikopter w Ogniu - polska wersja jest zamieszczana na osobnym CD.

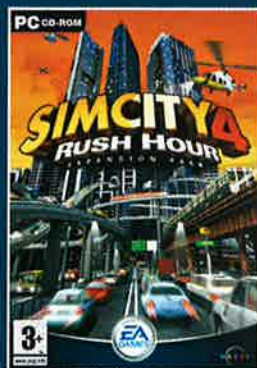
Kończąc, chcę wyrazić nadzieję, że pomysł zapoczątkowany przez OF będzie ewoluował i polepszone będą raczej możliwości gry, nie zaś sama jej koncepcja. Być może takie produkty nie zdobędą ogromnej sławy, bo wymagają więcej cierpliwości i co tu się oszukiwać - inteligencji, :) od WSTRZĄSającej masakry piłą łańcuchową.



Mieszkańcy, ZAPALAJCIE SILNIKI!



SAM KONTROLUJESZ DROGI, KOLEJE, PRZESTRZEŃ POWIETRZNĄ I SZLAKI WODNE. I MASZ WŁADZĘ, ABY UDOWODNIĆ, ŻE ROBISZ TO DOBRZE. ZAPLANUJ KOMUNIKACJĘ SWEGO MIASTA I SPRAWDŹ SIĘ JAKO BURMISTRZ. WYBIERAJ - SAMOLOTY, POCIĄGI, PROMY, ŚMIGŁOWCE A NAWET CZOŁGI, ABY ZAPEWNIĆ SÍMOM DOSTĘP DO WIELU MIEJSC W METROPOLII. ALE UPEWNIJ SIĘ, ŻE SZLAKI KOMUNIKACYJNE SĄ PRZEJEZDNE, BO JEŚLI GDZIEŚ WYSTĄPIĄ KORKI, BĘDZIESZ MÓGŁ WINIĆ TYLKO SIEBIE.



Dodatek SimCity 4 Rush Hour wymaga oryginalnego SimCity 4. Obie gry zawarte zostały w zupełnie nowej wersji SimCity 4 Deluxe.

PC CD-ROM

© 2003 Electronic Arts. SimCity, EA Games, logo EA Games oraz hasło „Challenge Everything” są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone. EA Games jest marką Electronic Arts.

Challenge Everything

uk.ea.com

POWIEDZ MI, JAK GRASZ, A POWIEM CI, KIM JESTEŚ...

Poruszanie się w gąszczu Tematów to wyjątkowo zdradliwe zajęcie. Są wśród nich przecież drapieżne bestie, rzucające się same na autora, poniewierające i tłamszące wybrańca, by na koniec wybuchnąć jako recenzja Doom III albo Tomb Raider IX i pół. Obok nich czają się spokojne i nieruchawe Tematy Pośrednie, przemyslenia i felietony – pewne tego, że wreszcie ktoś na nie wpadnie. Cierpliwe i leniwe na co dzień, po znalezieniu odpowiedniego użytkownika klawiatury, rozwijają się nagle w równe kolumny tekstu, od których mózg czytelnika staje w poprzek. Są wreszcie Tematy Pułapki – prawdziwe miny, z których istnienia nie zjawiaj sobie sprawy aż... nagle jest już za późno.

Tak jak w przypadku tego tekstu. Chociaż... może jeszcze nie wszystko stracone. Trzeba się jednak spieszyć, rozbroić Temat jak najwcześniej, zanim... zanim ktoś zacznie brać TO na poważnie.

„Powiedz mi, jak grasz, a powiem ci, kim jesteś”. Absurd, prawda? Tego się NIE DA zrobić! Przecież każdy gra tak samo i raczej nie da się zmienić zasad! Czy jednak na pewno? Przecież jedni metodycznie, z zacięciem i możliwie szybko przedzierają się po prostu przez kolejne poziomy, kiedy inni wczuwają się możliwie głęboko w klimat rozgrywki. Jedni potrzebują kilku nowych gier na miesiąc, inni natomiast poświęcają się bez reszty jednemu tytułowi. Jedni i drudzy grają przecież w to samo. Czyżby istniało coś takiego jak „styl grania”? A jeżeli tak – co to może oznaczać? I przede wszystkim – co może taki „styl” o tobie powiedzieć? (...) Ten nawias przeznaczylem na twój narastający niepokój.

Taaak? No dobrze! Ja na przykład zawsze gram na kodach – i co teraz? Nibyjak z tego można coś wyczytać? Autor chyba nie miał weny. Zresztą ja w ogóle w życiu wyznaję zasadę: „najprostszą drogą do celu... ups! Czyżby jednak coś w tym... Stop! Właśnie przed taką pułapką ma (a przynajmniej ma nadzieję) cie ochronić poniższy tekst. Zanim omawiany w nim Temat dostanie się w ręce nieuczciwych psychoanalityków i innych żadnych twojego portfela naciągaczy*, trzeba skończyć z nim raz na zawsze**. Rozbroić, skompromitować i rozłożyć na części pierwsze. Śmiertelnie poważnie, bez przymrużenia oka (nie piszę bezwzrokowo). Za pomocą sześciu przykładów. Czyżby ten artykuł czytał właśnie...

GRACZ ARTYSTA?

Do gier podchodzisz radośnie i twórczo. Jeszcze kilkanaście lat temu ludzie tacy jak ty kończyli w centrum sporego wybuchu lub z nagrodą Nobla w jakiejś podejranej i niebezpiecznej dziedzinie. Prawdopodobnie ktoś z tobą spokrewniony pierwszy powiedział coś w rodzaju „zabawne, ale dzięki temu skacze wyżej!” w odniesieniu do rakiety w Quake'u. Ty zresztą wcale nie ustępujesz mu pomysłowości. W Unrealu pierwszy zauwa-

żyłeś, że dziury po kulach mogą tworzyć na ścianie napisy i proste rysunki. W Need for Speed badałeś głównie parametry lotne i balistyczne swojego Lamborghini na coraz to nowych muldach. Galerii swoich najlepszych screenshootów wydrukowałeś i trzymasz ją w widocznym miejscu. Uwielbiasz wszelkie mody i konwersje. Jeżeli ten opis odpowiada mniej więcej twojemu zachowaniu, najprawdopodobniej w codziennym życiu:

- przechodzisz/przejeżdżasz na czerwonym świetle, bo chcesz zobaczyć, co się stanie
- lubisz fast food, podobnie jak niewypały i inne fascynujące, ale niebezpieczne rzeczy
- zazwyczaj czytasz od lewej do prawej, ale tylko dlatego, że uważasz to za oryginalne

PERMANENTNY CHEATER?

Gry bez ułatwień dla ciebie nie istnieją. Zamiast



przepalać mózg lub ćwiczyć refleks, wolisz bezpiecznie oglądać krajobraz. Ewentualnie po raz n-ty wpisujesz się na listę highscore. Nie lubisz gier sieciowych, a gracze sieciowi nie lubią ciebie. Szczerze mówiąc, BARDZO nie lubią. Większość umiejętności komputerowych, z których jesteś dumny, nabyłeś przy grzebaniu w save'ach lub pisaniu trenerów. Nawet do popularnych systemów operacyjnych. Pamiętasz kody do wszystkiego, w co grałeś, a pozostałe odgadujesz z marszu. Jeżeli tak jest, łatwo przewidzieć, że w realnym świecie:

- przechodzisz/przejeżdżasz na czerwonym świetle, bo przecież nic ci się nie stanie
- lubisz fast food, bo jego przygotowanie nie wymaga od ciebie wysiłku
- zazwyczaj czytasz od lewej do prawej, bo tak jest chyba najłatwiej

PO PROSTU MANIAK?

Co miesiąc pojawia się kilkadziesiąt nowych gier. Właściwie nie wiesz - po co, skoro i tak liczysz tylko TA JEDNA. Zastanawiasz się, czy skrótu do niej nie wrzucić do autostartu. By przypadkiem nie zapomnieć tytułu (niby jak?), zapisałeś go w kilku poręcznych miejscach. Na przykład na przedramieniu. Zależnie od obłędu swojej pasji ozdobiłeś drzwi do mieszkania potężnym "Q", konstruujesz w garażu power armour lub godzinami sterczysz pod sklepem i czekasz na dodatek "przyjęcie imiennowe: imiona na »B«" do Simsów. Żyjesz, oddychasz i wręcz ociekasz klimatem swojej gry, w który z reguły perfekcyjnie potrafiś się wczuć. Właściwie masz problem z NIE wczuwaniem się... Twój przypadek nie dotyczy zresztą wyłącznie grania. To samo przydarza się np. osobom, które widziały "Matrix" o jeden raz za dużo. Właściwie to twój stan jest odwracalny, ale za nic nie chciałbyś go

miesiąc nowością przecież nie jest. Z konieczności jesteś ekspertem w sprawie nowego sprzętu i poważnie myślisz o wymianie najnowszego Radeona na coś mocniejszego. Czujesz, że kolejne instalacje zabierają zbyt dużo czasu, przez co z zawieszcą patrzysz na konsolowców. Nie pamiętasz, w co grałeś pięć minut temu, ale musiało to być niesamowicie nudne. Przynajmniej już od trzeciej minuty. Z tego powodu nauczyłeś się oceniać gry szybciej niż zwyčajni ludzie. Czasem jedno słowo może zastąpić całą recenzję. Np. "cienizna". Jeżeli nudzisz się właśnie teraz, załóż się, że:

- przechodzisz/przejeżdżasz na czerwonym świetle, bo na zielonym... nuuda...
- lubisz fast food, głównie przez to 'fast', no i nikomu nie przeszkadza. Jeśli nie skończysz posiłku
- zazwyczaj czytasz od lewej do prawej, bo w ten sposób można czytać niemal wszystko

PERFEKJONISTA?

Wzór gracza. Jesteś sumienny, dokładny i bezwzględny. Grasz wytrwale, często techniką save & load. Zamiast intuicji, stosujesz żelazną konsekwencję i sceptycyzm. Gotowy jesteś chociażby ostrzec każdą niewinną, nieotynkowaną ścianę w nadziei na znalezienie za nią jakiegoś sekretu. Zawsze kończysz to, co zaczęłeś (dlatego z dzieciństwa przetrwały ci głównie koszmary o Pac-Manie). Kiedy w grze zawodzi wszystko, na czele z logiką, potrafiś godzinami, metodycznie dokonywać wszystkich możliwych prób aż do skutku (prawdopodobnie masz ukryty uraz do gier przygodowych). Mogłbyś zarabiać na życie pisanie solucji, ewentualnie już pracujesz w gazecie komputerowej. Jeżeli ten opis idealnie odpowiada twojej osobie, to zdecydowanie:

- przechodzisz/przejeżdżasz na czerwonym świetle, a właściwie dokładnie na 0,1 s przed zapaleniem się zielonego
- lubisz fast food, a najbardziej zestaw numer 13, z dodatkowym 75
- zazwyczaj czytasz od lewej do prawej i dla pewności definiujesz te pojęcia na każdej nowszej stronie

A może po prostu...

WYTRWAŁY CZYTELNIK?

Nie ufasz psychotestom wszelkiego rodzaju. Szczególnie tym, które starają się "wiedzieć" zbyt wiele o tobie. Nie sądzisz, by to, jak grasz - miało jakiegokolwiek znaczenie. Z drugiej strony jednak... po prostu wolałbyś się w to nie zagłębiać. Być może nawet znalazłeś się w którejś z opisanych powyżej grup, ale to tylko kwestia przypadku i wyjątkowego szczęścia autora. Tak naprawdę można być pewnym jedynie tego, że:

- właśnie kończysz czytać ten artykuł
- za chwilę przewróć stronę
- czytasz od lewej do prawej. I onżó! aż
- może jednak COŚ w tym jest...

*wzrośnięcie z save'ów to wyjątkowo oszukawczy proceder, znacznie lepiej nadają się do tego fragmenty rejestru

**zadanie nie jest wcale proste; świadczą o tym chociażby poradniki z cyklu "Powiedz mi, co jest, a powiem ci, kim będziesz", czy nawet "Powiedz mi, kim jesteś, a powiem ci, co o tym sądzę"

Kolejny wielki przebój twórców gry KOZACY!

NAJBARDZIEJ
OCZEKIWANA
STRATEGIA ROKU!

AMERICAN CONQUEST

--- Trzystuletnia batalia ---



„American Conquest podbija serce każdego gracza!”

Ocena 9/10



PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl

Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.
02-261 Warszawa, ul. Dąbkowa 37
Tel. (22) 886 64 33 do 37, faks (22) 968 52 60
Zapraszamy do odwiedzenia naszej witryny pod adresem: www.cenega.pl



© 2003 CDV Software Entertainment AG.
Wszystkie prawa zastrzeżone.



Kłapnij paszczą!

Najważniejsza dla dobrego samopoczucia na jesień jest witamina H. Każdy lekarz wam to powie. „H” jak humor. Oto końska dawka tego lekarstwa. Zaraz odcujecie jego dobroczynne skutki. Smacznego!

Slogany tłumaczyć dobrze my!

Jedna z największych japońskich agencji turystycznych weszła na rynek angielszczyzny. Ku zdumieniu firmy głównie zaczęli się do niej zgłaszać klienci na dość nietypowe wycieczki połączone z ekstrawaganckimi ofertami agencji towarzyskich. Dopiero po jakimś czasie firma Kinki Nippon Tourist Agency odkryła, dlaczego „kinky” to po angielsku zбочony.

Gdy znana skandynawska firma Electrolux weszła na rynek amerykański, używała początkowo sloganu: „Nothing sucks like an Electrolux”. (Nic nie jest tak do chrzanu [nie ssiej jak Electrolux].)

W polskiej wersji filmu „Milczenie owiec” przetłumaczono „PhD” jako doktorat z filozofii (w kontekście patologów), podczas gdy „PhD” oznacza po prostu doktorat (z dowolnej dziedziny, wyjąwszy prawo, medycynę i teologię).

Pomyłki w tłumaczeniach zdarzają się nawet szanowanym agencjom reklamo-

wym i korporacjom znanym ze skutecznego marketingu. Niektóre przekłady z angielskiego na inny język również są bardzo zabawne. Np. plotka głosi, że gdy znany producent żarówek wchodził na polski rynek, w kampanii zaplanował początkowo hasło: „Żarówki OSRAM - we wszystkich kolorach!”.

Na Tajwanie slogan Pepsi „Come alive with the Pepsi Generation” przetłumaczono na pepsu spowoduje, że twoi przodkowie wstaną z martwych.

W Japonii film z Bondem – „Doctor No” - przetłumaczono jako „Nie chcemy doktora!”. Nawet wydrukowano plakaty z takim tytułem. Dzisiaj to rarytas dla zbieraczy...

W Chinach slogan KFC „finger-lickin good” (paluszki liź!) przetłumaczono na odgrzyz sobie palce.

Gdy General Motors wprowadzał samochód Chevy Nova w Ameryce Południo-

wej pod jego oryginalną nazwą, ze zdumieniem odkrył, że sprzedaż auta jest bardzo niska. Po zbadaniu sprawy odkryto przyczynę: „No va” znaczy po hiszpańsku - nie pojedzie.

Podobna sprawa miała miejsce z Mistubishi Pajero, lansowanym w Hiszpanii jako samochód dla prawdziwych mężczyzn. „Pajero” w potocznym hiszpańskim znaczy tyle, co - hmmm - onanizm.

Amerkański producent koszulek przygotował T-shirty z okazji wizyty papieża na rynek hiszpańskojęzyczny. Jednak zamiast hiszpańskiego tekstu „Widziałem Papieża” pojawiły się koszulki z hasłem „Widziałem Ziemniaka”.

Na pewne problemy napotykają w Niemczech reklamy produktów zawierających słowo angielskie „mist” (mgła/opar) (np. „Mist Stick”, „Irish Mist”). Być może wynika to z tego, że „mist” to popularne niemieckie określenie... gnoju.



Krótki Kurs Sławiania Frajerów

Panny, mężatki, wdowy czy rozwódki - brońmy się przed burakami wszelkiej maści, ściemniaczami i bajerantami. Śmierć frajerom! ;P

ON: Myśmę się już gdzieś kiedyś spotkali...

ONA: Tak, pracuję w recepcji szpitala psychiatrycznego.

ON: Nie spotkałem Cię tu wcześniej.

ONA: Wiem. I więcej nie spotkasz.

ON: Do mnie czy do Ciebie?

ONA: I to, i ty. Ty idziesz do siebie, a ja do siebie.

ON: Chcę Ci ofiarować siebie.

ONA: Przykro mi, ale nie przyjmuję tanich prezentów.

ON: Ej, mała, jaki jest Twój znak?

ONA: Zakaz wjazdu!

ON: No, dalej, kotku. Przyszedłszy tu przeciw w tym samym celu...

ONA: Dobra! W takim razie poderwijmy jakieś panienki!

ON: Jestem tu, by spełnić wszystkie Twoje seksualne fantazje.

ONA: Potrafiłbyś być jednocześnie osłem i psem?

ON: Wiem, jak sprawić przyjemność kobiecie.

ONA: Więc spraw mi przyjemność - spadaj stąd.

ON: Powiedz, że pragniesz mnie mieć.

ONA: Och, tak, pragnę Cię mieć... w dużej odległości od siebie.

ON: Hej, malutka. A może Ty i ja i małe bara-bara?

ONA: Przykro mi, ale nie umawiam się z osobnikami innego gatunku.

ON: Twoje ciało jest jak świątynia.

ONA: Niestety, dziś nie ma nabożeństwa.

ON: Oddałbym Ci wszystko, co zechcesz.

ONA: Dobrze. Zaczni od konta w banku.

List z wakacji II

12.07.2003

Droży rodzice!

Dzieciaki tóraj to starzne kujony. Jedzenie jest do kitu. Szybkie komputery to jedyna dobra rzecz tutaj. Uczymy się programowania. Północ Środek nocy to najlepsza pora na programowanie, wienc nie ma ciszy nocnej.

Kocham was, Billy

Później były już tylko e-maile...

14.07.2003

Droży rodzice!

Obóz jest OK. Ostatnio jedliśmy pizzę w środku nocy. Pozwalają nam wybierać, co chcemy do picia. Ja piję oczywiście Colę. Przy okazji tutaj mają lepsze fast foody niż w domu! Zaczynam się przyzwyczajać. Muszę lecieć - czas na programowanie.

Kocham was, Billy

PS Napisałem to w Wordzie. Sprytne, nie? Potrafi sprawdzić ortografię.

17.07.2003

Droży rodzice!

Nie martwiecie się. Robimy to, co zawsze robi się na obozach. Nocami opowiadamy sobie historie o duchach w blasku monitora (zazwyczaj wtedy

ładuje się jakiś program). Nie mam za dużo opalenizny, bo nie wychodzę na zewnątrz (w słońcu nie widać dobrze monitora). To na razie wszystko.

Kocham was, Billy*

20.07.2K+3

Droży rodzice!

Nic mi nie jest. Dużo śpię. Jem też dużo. To jest najlepszy obóz na świecie! Ostatnio wystraszyliśmy naczelnika nowym wirusem. Ale był ubaw. Tak się wkurzył, że cały poczerwieniał ze złości. Fryderyk mówi, że nic mu nie będzie. Możeć przysłać mi więcej pieniędzy? Swoje wydałem na RAM i trochę czyścących CD. A muszę jeszcze jakoś do was dzwonić. Wiecie, że przez kompa można rozmawiać?

Kocham was, Billy

30.07.2K+3

Droży rodzice!

Już nie potrzebuję pieniędzy na telefon. Znaleźliśmy sposób, aby nie płacić. Przepraszam, że nie pisałem - sporo się uczyłem. Teraz już całkiem nieźle włamuję się do komputerów. To naprawdę proste! Włamałem się do komputerów uniwersyteckich w mniej niż 15 minut. Fryderyk zrobił to w 5, zaraz ma mi pokazać - jak. Fryderyk mieszka ze mną w namiocie. Jest bardzo mądry. Mówi, że nie powi-

nieniem już siebie nazywać Billy. Chyba ma rację.

William

02.08.2K+3

Droży rodzice!

Wielkie dzięki, że odwiedziliście mnie. Ale czemu byliście tacy smutni? Wcale tak dużo nie przysłałem. A okulary to tak na niby. Wszyscy je tu noszą. Ot, taki wymóg. Myślałem, że będziecie dumni z mojego programu. Nawet na nim zarobiłem. A wydawca przysłał mi czek na 30 000 \$. Aha, zapłaciłem za kolejne pół roku obozu. Wróć do was w lutym.

Z poważaniem, William

PS Oto ja w okularach. -> 8)

06.08.2K+3

Rodzice!

Przeście traktować mnie jak dziecko. Zgoda - fizycznie mam tylko 10 lat, ale to wy zachowujecie się jak dzieci, próbując mnie porwać. Nigdy, NIGDY tego więcej nie próbujcie. Pamiętajcie, że mam dostęp do waszego banku (podać numer konta i ile tam uciulałicie?), pracy i komputerów rządowych. Ja wcale nie żartuję. OK? Przestają też do was pisać - to ostatnie ostrzeżenie. Emocje w tej komunikacji drażnią mnie.

Z poważaniem, William

Z pamiętnika Ugły Joe'go

Fragmenty pamiętnika wykradzione z redakcyjnej szuflady. Czytajcie szybko, zanim ON zobaczy i wykasuje.

Byłem takim brzydkim dzieckiem... gdy bawiłem się w piaskownicy, kot przysypywał mnie piaskiem.

Moi rodzice chyba niezbyt mnie lubili. Do zabawy w kąpielni miałem toster i radio.

Byliśmy bardzo biedni, gdy byłem dzieckiem... gdybym nie był chłopcem, do prawdy nie miałbym się czym bawić.

Gdy się urodziłem, doktor wszedł do poczekalni i oznajmił memu ojcu: „Przykro mi - robiliśmy, co w naszej mocy, ale dał radę wyleźć”.

Jestem taki brzydki... Moja matka miewała poranne mdłości... Po urodzeniu mnie.

Gdy byłem dzieckiem, poprosiłem ojca, by kupił mi tyżwy. Powiedział, bym poczekał, aż zrobi się ciepłej.

Jednego dnia zadzwoniła do mnie dziewczyna i powiedziała: „Chodź! Nikogo nie ma w domu”. Wyszłem i chodziłem. A w domu nie było nikogo.

Podczas seksu moja dziewczyna zawsze chce mówić do mnie. Tak jak wczorajszej nocy, gdy zadzwoniła z hotelu.

To był paskudny dzień. Wstałem rano... założyłem koszulę i guzik odpadł. Podniosłem teczkę i urwała się rączka. Bałem się pójść siku do ubikacji.

Jestem taki brzydki... facet, który ukradł ojcu portfel, odesłał moje zdjęcie.

Pamiętam, kiedy mnie porwano. Wyślali kawałek mojego palca do ojca. Powiedział, że potrzebuje więcej dowodów.

Kiedyś się zgubiłem. Zobaczyłem policjanta i poprosiłem go o pomoc w odnalezieniu rodziców. Spytałem go: „Czy Pan myśli, że kiedykolwiek ich odnajdziemy?”. Odpowiedział: „Nie wiem, chłopcze. Jest tyle miejsc, w których można się ukryć...”.

Jestem taki brzydki... pracowałem kiedyś w sklepie zoologicznym i ludzie pytali, ile kosztuję.

Byłem u lekarza. „Panie doktorze, każdego ranka, gdy się budzę i patrzę w lustro... czuję, jakbym miał zaraz zwy-

miotować. Co jest ze mną nie tak?” Odpowiedział: „Nie wiem. Ale wzrok ma pan doskonały”.

Poszedłem do lekarza, ponieważ przez pomyłkę tyknąłem butelkę tabletek nasennych. Lekarz zalecił kilka drinków i odpoczynek.

Dla swego staruszka nie mam szacunku. Spytałem go: „Jak najlepiej puścić latawca?”. Odpowiedział, bym skoczył z nim ze skały.

Miałem kiedyś psa. Nazywałem go Faraon, ponieważ w każdym pokoju stawał piramidy. Jego ulubioną kością było moje ramię. Pewnej nocy cztery razy przychodził po gazetę... z tego trzy razy właśnie ją czytałem.

Ostatnim życzeniem mego wujka było, bym siedział mu na kolanach, gdy będzie umierał. Zmarł na krześle elektrycznym.



Pociągowe typy

Różni ludzie różnie śpią w pociągach... Jak ich nazwać? Oto kilka przykładów:

NA DZIĘCIOŁA – stuka w rytm turkoczących kół głową o szybę
NA KU KLUX KLAN – z głową pod kurtką
NA KERMITA – głowa podskakuje na różne strony
NA MASOCHISTĘ – głowa pochylona na kolanach, śpiący wdycha zapachy cudzych skarpet
NA WOJCIECHA MANNA – śpiący rozsiada się na dwóch siedzeniach
NA MAŁYSZA – zasnąć na półce bagażowej
NA GLONOJADA – śpiący ma twarz przyklejoną do szyby
NA SKARBONKĘ – śpiący ma głowę odchyloną do tyłu i otwarte usta (NA SKARBONKĘ nazywane jest czasami NA JAMOCHŁONA lub POPIELNICZKĘ)
NA PRZYJACIELA – przytulony do sąsiada
NA MYŚLICIELA – śpiący podiera twarz na ręce jak postać na tej znanej rzeźbie
NA WODOSPAD – śpiący pochyla się do przodu i ślina mu wycieka z ust na podłogę
NA ŻRÓDEŁKO – śpiącemu ślina spływa po brodzie
NA PISKŁAKA – klient ma otwarte usta i głowę odchyloną do tyłu, jakby na robaka czekał

Znasz inne? A jak ty śpisz i ile razy cię okradli podczas snu w pociągu? ;)

Opowieści Mr Jediego (6)

Różowe jest prawdziwe!
Tak sobie pomyślałem, że fajnie by było być księżniczką w jakimś wielkim królestwie i móc popląsać na rasowym rumaku, który potrafi galopować tylko w pionie. Ach, te cudowne krajobrazy, rozciągające się wokół zamkowego dziedzińca i ta niesamowita dwórka Penelopcia, próbująca podać mi w trakcie tego niesamowitego rajdu moje poranne, różowe bryczesy. To takie ekscytujące i słodkie. I wcale nie przeszkadza mi to, że jestem facetem i że powszechnie zwykło się uważać, że wszystko, co słodkie i różowe, nie pasuje prawdziwym męskim mężczyznom.

No, może niezupełnie, bo jednak udało nam się skutecznie zakamuflować własne zapędy ku różowości i z uporem warty lepszej sprawy permanentnie usuwamy je z naszego życia. Ot, choćby taka Różowa Dzielnica (wiadomo - gdzie), która u nas nosi nazwę Dzielnicy Czerwonych Lamp. Nie ma różowego w nazwie i już każdy Prawdziwy Mężczyzna może bez problemów się nią posługiwać. Ba, my nawet z niewinnych różowych grapefruitów zrobiliśmy czerwone. No taaaak, czerwien to jest to - czerwien i czerń są bardzo „dorośle”, nie to, co jakiś tam różowy czy inny delikatny pastelowy. Toż to wstyd iść potem przez osiedle ze swoim nowo zakupionym magazynem, gdy okładka jest tak obrzydliwie kolorowa - przecież to obciach jak stąd do Japonii! (*)

To zabawne, jak łatwo dajemy się szufladkować stereotypom. No wiecie, takim typom w stereo, czyli ludziom wokół, którzy w większości przypadków oceniają wyłącznie po pozorach. Tak samo jak my sami. I nikogo nie obchodzi fakt, że królowa przemalowała rumaka na czarno i ubrała go w lakierki, aby był bardziej dostojny i poważny - bo i tak nadal wszyscy uważają ją za słodką idiotkę w różowych bryczesach. Pozostaje zatem zadać jedno bardzo ważne pytanie - kim w takim razie jest Penelopcia? No i tu się zaczynają schody, gdyż Penelopcia jest protestantką i codziennie szumnie protestuje przeciw takiemu traktowaniu jej imię przepięknej królowej. Jak tak dalej pójdzie, zostanie działaczką i kupi sobie działo, a to już nie będzie takie zabawne, bo co innego wykrzykiwać hasła, a co innego używać do ich wprowadzenia w życie siły i to całkiem pokażnej. Nawet gdyby ta armata była różowa i strzelała ptasim mleczkiem i tak byłaby w rękach tak delikatnej dwórki jak Penelopcia widokiem co najmniej szokującym.

Na szczęście jednak rzeczona armata należała do imię Czarnego Rycerza i choć w rzeczywistości czarna nie była i tak - z niewiadomych nadal przyczyn - jej właściciel za żadne skarby użyć jej na własność Penelopci nie chciał. No i tak sprawa rozeszła się po łądz-wiach, a królowa jak po królewskich ogrodach płaśała, tak płaśa dalej,

śmiejąc się radośnie i klaszcząc w łapki. Wcześniej klaszała w stópkę, ale zwrócono jej uwagę, że to królowie nie przystoi i w ogóle, no i się powstrzymała. Bo przecież bycie różowym i radosnym to takie głupie, dziecinne i niedojrzałe. A wystarczy ubrać się w czarny płaszcz, dorzucić



odjazdowe matriksówki - i od razu jest się traktowanym poważniej. Za diabła nie potrafimy zrozumieć „japońskiej różowej pop-kultury” zwanej także „kawaii”, nawet kiedy mieszkamy w tym kraju. (**)

Jesteśmy wychowani w rodzimej pseudomoralności i stawia się tu na zewnątrz i sztuczny wizerunek porządnego oraz bogobojnego obywatela - a tak naprawdę pozwalamy sobie na wszystko, oby tylko się nie wydało i oby głośno o tym nie mówić. Nie obchodzi nas, jacy jesteśmy wewnątrz, bardziej się interesujemy tym, jak nas widzą inni. A gdy np. taki Japończyk - nawet jeśli jest poważnym starszym urzędnikiem państwowym - nie przejmując się tym, że w metrze czyta słodkie, różowe komiksy. (My - od razu posądzamy cały naród Kwitnącej Wiśni o zbiorowe odchyły na punkcie seksu z nieletni-mi). I to tylko dlatego, że w przeciwieństwie do nas po prostu nie biorą udziału w tej grze pozorów. Lubią czytać takie historie, lecz nie tylko takie - i tylko czytać.

Kultura pozorów - oto, dokąd dotarliśmy. Cóż, różowi być nie musimy, tylko różowymi uważamy, że mamy monopol na moralność? Jeśli chcemy, możemy pozostać szarzy i ponurzy, ale wybaczenie, ja wysiadam - wolę głupkowaty uśmiech i różowy plusz i na pohybel wszystkim, którym się to nie podoba. 'Pink Spaida' - jak śpiewał hide - bo po prostu nie potrafimy takich ludzi zrozumieć, a to, czego nie rozumiemy, z miejsca odrzucamy i potępiamy, choćby to był tylko zwykły róż.

Mr Jedi
(www.kawaii.pl)
Rys. Darek Styryna

(*) przykład autentyczny i często się powtarzający wśród czytelników magazynu „Kawaii”
(**) dotyczy artykułu w „Wysokich obcasach” nr 32 (228), „Bunt japońskich lolitek” autorstwa Joanny Bator, 9 sierpnia 2003



☐ na 12 miesięcy w cenie 174 zł + prezent

Wybieram następujący okres prenumeraty:

NR 1 ☐ NR 2 ☐ NR 3 ☐

Prosimy o zaznaczenie znakiem X dokonanej przez Państwa wyboru

☐ na 6 miesięcy w cenie 99zł

☐ na 3 miesiące w cenie 51zł

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy

Miejscowość

Kraj

Telefon kontaktowy

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT

NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłaty/przelewu

☐ Kartą kredytową:

☐ VISA Classic

☐ VISA Business

☐ Polcard

☐ PBK Styl

☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty

Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o.o., Sp. K. ul. Młodocinowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawiania.

Data i podpis

Zamów prenumeratę już teraz!

W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. tel. 22/ 517 50 55 3. faksem 22/ 517 05 30 4. e-mailem prenumerata@bauer.pl
oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu, druki przelewów wysyłamy wraz z pierwszym numerem w prenumeracie
5. zamówienia można również zgłaszać przez internet: <http://prenumerata.bauer.pl> – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych.

Prenumerata obejmuje wydania w wersji z płytami CD

Upominki wysyłamy w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. O przyznaniu prezentu decyduje kolejność przyjęcia zamówienia w systemie prenumeraty.

Termin realizacji prenumeraty jest uzależniony od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.

Pytania i reklamacje dot. Wysyłki tel: 22/ 517 05 31 do 36 oraz 517 05 80

REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Przemysław Ostrowski,

tel.: 71/ 341 20 83 wew. 215, adres: ul. Sukienice 6, 50-107 WROCŁAW

NUMERY ARCHIWALNE można zamówić w Wydawnictwie – wysyłka jest

realizowana za zaliczeniem pocztowym (płatność u listonosza przy

odbiorze przesyłki). Pobranie obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy

oraz koszty dostawy w wysokości 2,50 zł.

FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Warunki PRENUMERACIE sposób zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela Ruch SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie <http://www.ruch.pol.pl>

W PRENUMERACIE TANIEJ !

za 12 wydań kupionych

w kiosku zapłacisz

222 zł

w prenumeracie tylko

174 zł

oszczędność:

48 zł

czyli otrzymasz 2 wydania GRATIS oraz upominki

za 6 wydań kupionych

w kiosku zapłacisz

111 zł

w prenumeracie tylko

99 zł

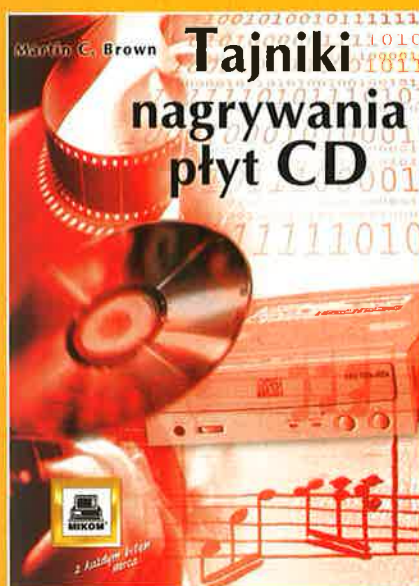
oszczędność:

12 zł

ponadto:

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

SPIESZ SIĘ Z ZAMÓWIENIEM - UPOMINKI DLA PIERWSZYCH 260 osób



100 książek

„Tajniki nagrywania płyt CD” – nr 1*

Naucz się nagrywać własne zestawy piosenek, archiwizować zdjęcia na CD, wykonywać kopie zapasowe ważnych dokumentów, plików. Książka ta, to wyczerpujący przewodnik po nieskończonych możliwościach efektywnego wykorzystania posiadanej nagrywarki.

Fundatorem książki jest:

Wydawnictwo MIKOM

www.mikom.pl

ul. Andrzejowska 3, 02-312 Warszawa,

tel. /22/ 822-00-12, fax /22/ 659-28-63,

Najlepsze książki informatyczne dla początkujących i profesjonalistów. Języki i techniki programowania, biblioteki programów, systemy operacyjne, sieci komputerowe oraz rozwiązywanie problemów technicznych.



80 żelowych podkładek pod mysz – nr 2*

Bardzo praktyczna, wybrzuszenie jest wypełnione żelom, pozwala na oparcie nadgarstka i bardzo wygodną pracę przez długi czas



80 osób otrzyma 2 gratisowe wydania PC Format – nr 3*

Przeważającą część zawartości magazynu stanowią kursy i poradniki „krok po kroku” przedstawione w nowoczesnej pod względem wizualnym i przejrzystej szacie. Uwaga PC Format przyjmujemy od numeru 1/2004, jeśli już masz prenumeratę tego magazynu, to dopiszemy kontynuację.

DOSTĘPNE ARCHIWALIA



12/02 18,50zł

13/02 19,99zł

01/03 19,50zł

02/03 18,50zł

03/03 18,50zł

04/03 19,99zł

05/03 18,50zł

06/03 18,50zł

07/03 18,50zł

08/03 18,50zł

09/03 18,50zł

10/03 18,50zł

5.1 HOME THEATER SYSTEM

pasmo przenoszenia: 20Hz~20kHz • P.M.P.O. - 2500 Wat • głośnik centralny - 3" 8Ω 2Wx2,
głośniki satelity - 3" 4Ω 4,5Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 4Ω 30W
standard wejścia - 9 PIN DIN, 6 x cinch (5.1), 2 x cinch (AUX) • bezprzewodowy pilot



**5.1 HOME THEATER SYSTEM
MM2500
SOUND PRO**

Wszystkie głośniki
z drewna!



**WYBIERZ SVOJE
ŹRÓDŁO DŹWIĘKU**

Cechy wspólne rodziny - 5.1 HOME THEATER SYSTEM

- ▶ własny wzmacniacz
- ▶ satelitki, które można powiesić na ścianie
- ▶ głośnik niskotonowy skierowany w dół
- ▶ stożkowe nóżki nie przenoszące drgań
- ▶ krystaliczny, przestrzenny dźwięk
- ▶ możliwość podłączenia: odtwarzacza DVD, konsoli, CD, karty dźwiękowej komputera



**MM1500
5.1 HOME THEATER SYSTEM**

pasmo przenoszenia: 50Hz~20kHz • P.M.P.O. - 1500 Wat • impedancja: głośnik
centralny - 3" 4Ω 3W, głośniki satelity - 3" 4Ω 3Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 4Ω 5W
standardy wejścia dźwięku: 9 PIN DIN, 3 x mini jack (5.1) • możliwość podłączenia urządzeń
działających w standardzie 5.1 • zewnętrzny panel sterujący • subwoofer wykonany z drewna

- ▶ Komputer
- ▶ Konsola
- ▶ Telewizor
- ▶ DVD

**Usłysz je
wszystkie
w przestrzeni
dźwięku 5.1**

Głośniki wyposażone
w możliwość jednoczesnego
podłączenia i sterowania
za pomocą pilota
dźwiękiem z kilku źródeł



**5.1 HOME THEATER SYSTEM
MM4500
SOUND PRO CLASSIC**



pasmo przenoszenia: 20Hz~20kHz • P.M.P.O. - 4500 Wat • głośnik centralny - 3" 16Ω 5Wx2,
głośniki satelity - 3" 8Ω 10Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 8Ω 35W
standard wejścia - 9 PIN DIN, 6 x cinch (5.1), 2 x cinch (AUX) • bezprzewodowy pilot

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk” tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
dostawa w 24 godziny! Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o. ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa,
kontakt: tel.: (022) 332 34 50, fax: (022) 332 34 60 e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl



Od 13 listopada



na DVD i Video



Myśl miesiąca:

*Quidquid latine dictum sit, altum videtur.
(Cokolwiek powiesz po łacinie, brzmi mądrze.)*

I cóż, z wakacji pozostały już tylko blade (niczym opalenizna) wspomnienia, przed nami jesienią plucha i coraz krótsze oraz zimniejsze dni. Brrr! Ale nie poddajemy się depresji. A jak was bierze – czytajcie AR (i piszcie listy!) oraz Action Maga (że o FAQ-u nie wspomnę), czasem zaglądajcie na kanał #cdaaction – w każdy piątek (14.00–16.00) powinienem tam być. No i bawcie się dobrze przy lekturze tych listów.

Gry są g... warte

Gry są g... warte. Dopiero teraz zdałem sobie z tego sprawę. Straciłem przez nie kilka lat życia. Ta zaskakująca (przynajmniej dla mnie) metamorfoza dopadła mnie w... szpitalu. Pewnie wielu z was tam było... Wiecie, jak to jest, leżeć dzień i noc przykuty do białego niewygodnego łóżka, w tym cholernym smrodzie spoconych ciał, brudnych pościeli i oszczanych piżam? No właśnie. Dość nieprzyjemnie.

Rok temu sam przeleżałem tydzień (choć w nieco lepszych warunkach) i faktycznie – humoru to nie poprawia, a zmusza do myślenia o rzeczach, o których zwykle myśleć nie chcemy.

Leżąc pewnej nocy, gapiłem się na tynk ściany, po której żwawo poruszały się mały pajączek. Możliwe, że to właśnie on mnie zainspirował. Stwierdziłem, że moje życie jest niczym! Bo co ja mam? Komputer. Mnóstwo gier. I nic więcej. Nie mam nawet dziewczyny. Przryk sytuację powodują czasami ogromne zmiany. Pomagają odkryć prawdę. Działają jak kubał zimnej

wody. Nie zamierzam oczywiście odrzucić zupełnie komputerowej rozrywki. Popadanie z jednej skrajności w drugą to czyste i niczym nie skażone idiotyzm. Ale na pewno zmienię stosunek do gier. Bo do czego mi są potrzebne? Wyłącznie do zabawy. Czas jednak pomyśleć o rzeczach ważniejszych. Sami sobie dośpiewajcie, o co mi chodzi...

Rockheart

Qn'ik - dresiarz!

Numer wrześniowy otworzyłem na dziale „Kaszanka Zone”. Od razu zacząłem czytać recenzję M.O.I.S.D.N.E... i po chwili myślałem, że krew mnie zaleje. Sama recenzja jest w porządku, ale tym, co Qn'ik napisał o filmie „2 fast 2 furious” (...) ordynarnie obraził wszystkich, którym ten film się podobał, w tym mnie. (...) „Druga część wręcz kanonicznego filmu dla dresiarstwa wszelkiej maści” – tak autor recenzji określił tę produkcję. Czyli – jestem dresiarzem, bo lubię szybkie samochody? (...) Zdaniem Qn'ika każdy, komu podobał się film „2 fast 2 furious”, jest dresiarzem i/lub frajerem. (...) Cóż, bardzo mądre podejście. Poza

tym z tekstu wynika, że recenzent sam obejrzał film, więc posiłkując się jego własnymi słowami, trzeba stwierdzić, że – jakby nie patrzeć – sam jest frajerem...

Wojtas z Warszawy

Oraz dresiarzem! Zatem obraził nie tylko ciebie, ale i siebie i za to siebie też powinien przeprosić? Poza tym Qn'ik nie napisał „każdy, kto to obejrzał (i mu się spodobało) – to dresiarz” – a tylko, że film cieszy się ogólnym uznaniem wśród panów w sportowo-paskowanych ciuszkach. Czy kłamał? Tego nie wiem. :) W takim razie jeśli ja powiem „T3 to film dla fanów metalu” – ciekawe, czy długowłosi się obrażą, bo zinterpretują „metal” jako „muzykę metalową”? :) Myślę, że powinniśmy czytać CDA z nieco większym luzem i dobrą wolą. Od obrażania czytelników mamy AR, nie recenzje – gwarantuję, że w tej recenzji Qn'ik nikogo obrażał (no, może poza twórcami gry?) nie zamierzał.

CDA dla pakerów

Nawiązując do listu niejakiego GSP DibbleRa, w którym osobnik ten pisał, że stare numery CDA ważą 40-45 kg, pragnę opisać, jakie ćwiczenia można wykonywać za ich pomocą. Naturalnie przeprowadziłem je na sobie. Oto wyniki: załadowałem wszystkie CDA do plecaka z zamiarem biegania i ćwiczenia kondycji. Po 20 m padłem i musie-li mnie ratować adrenaliną i 90% roztworem glukozy w red bullu, podłączonym jako kroplówka. 2 tygodnie

rekonwalescencji. Nie zrażając się tym, postanowiłem przypakować triceps. Położyłem się na podłodze i spróbowałem podnieść plecak. Do dzisiaj mam problemy z oddychaniem z powodu jakiś 10 złamanych żeber. Ostatnie ćwiczenie, jakie wykonywałem, to próba podniesienia CDA z ziemi (używając bicepsa). Niestety coś chrupnęło mi w krzyżu (lub gwiazdzie – to dla niewierzących). Mam nadzieję, że ten list zachęci czytelników do ćwiczenia z CDA. Dziękuję za uwagę.

Lord Kaftan

Masz pozdrowienia od redakcyjnych pakerów (czyli „...yyyy” [od Elda] oraz „nooooo...” od Iwana). :)

Malutki problemik

Mam taki malutki problemik do Smugglera i Jediego. Czemu zawsze się czepiacie, że ktoś coś źle napisał np. „powiedz” zamiast „powiedz”???

Nie zawsze. Czasem np. czepiamy się, że ktoś pisze „ham” zamiast „cham” (patrz niżej). Jeśli już, czepiamy się BABOLI (np. byków ortograficznych), a nie literówek.

Czy przeczytaliście kiedyś CDA, tam aż roi się od błędów (bez obrazu).

Np. pisze „ham” przez „ch”? (ten dowcip będzie zrozumiały już za chwilę, o ile nie przewiecie lektury). :). Ciągłe popełnianie takich błędów... np. właśnie napisałem „też” zamiast „terz”... Holera! Mójśmy zadróżni kórkora!

przeszkadzało. No, może to lekka przesada, ale nigdy nie było złe. Kiedy kupowałem sobie CDA, książki które aktualnie czytałem szły w kącie na ok. dwa dni, żeby móc przeczytać CDA.

Vysoki: (...) I tak co miesiąc kupuję CDA bo to jest uzależnienie próbowałem przestać ale niestety wstrzymałem 2 razy i dalej kupuję, może to też dlatego, że mój tata też jest uzależniony od CDA, innych gazet o grach nie czyta praktycznie...

[Red_Jack]: po co bawić się w szczegóły?? Przecież wszyscy znają to uczucie: wchodzimy do kiosku... włączamy tryb focus (sorry cały czas gram w Enter the Matrix...) rzut oka na półkę... jest... nowy cda(a...a...)... Sięgamy do wewnętrznej kieszeni (jak w Mafii po pierwszym etapie [wiem wiem... skrzywienie zawodowe :P]) i rzucaamy kasę na ladę (zostawiają takie okęgi jak w Matriksie)... I jest już nasz... i teraz zostaje już tylko: akcja-reanimacja...;P

SCHWYTANE W SIECI

Czyli co ludzie piszą/mówią o CDA w Internecie. Nie odpowiadamy za treść, formę i ortografię tych wypowiedzi.

O lekturze CDA

Sorata: Zauważcie, że z każdym nadejściem nowego numeru atmosfera na forum staje się bardziej gorąca. Jeszcze kilka miesięcy temu nowy numer nie wywoływał takich emocji. Oznacza to chyba, że stajemy się coraz bardziej uzależnieni od tego czasopisma.

Bedzio: My wszyscy jesteśmy po prostu maniakami i nie ma się co oszukiwać. Jutro rano wstaje o 6.00, żeby zobaczyć, czy jest już zapowiedź (na Forum CDA - red.)... Jeśli nie idę spać, wstaje godzinę później, i tak co godzinę będę się budził, aby sprawdzić zapowiedź...

Łukasz Wojciechowski: Tak trzymać a ci co mówią, że schodzą na psy to dla mnie możecie w takim stylu schodzić

na psy do końca świata i jeden dzień dłużej.

Niccer: A ja zaczynam od wstępniaka, a kończę na AR. sznurekk: TAK SIE DA???:)

MaLly(R): CDA jest najgorszą gazetą jaką czytałem! Mało tego nie spełnia ono nawet wszystkich warunków by być gazetą!!!

Zgadza się - za dobry papier i nie pojawia się przynajmniej raz w tygodniu, ma okładkę. :)

Ale jest najlepszym czasopiśmem o grach na rynku (nie tylko polskim, bo widziałem czasopisma angielskie i niemieckie...).

Ciiii... bo się konkurencja - licencyjna - obrazi...

Czytam was od 26 numeru i nie mogę przestać (CDA jest jak nałóg)...

Jak kupujemy CDA?

Paweł007: U mnie zawsze w TEN dzień, czyli wtedy kiedy wychodzi nowe CDA dzień wygląda mniej więcej tak: 6.30 - wstaje i lece do kiosku kupić CDA (bo jeszcze mi wykupią), 6.45 - z nowym CDA pod pachą wracam do domu i idę dalej spać, 10.00 - wstaje jem śniadanie i czytam, Czytam, CZYTAM..., 18.00 - stwierdzam, że na dzisiaj mi wystarczy. Siadam do kompa i instaluję demka, pełne wersje itd. GRAM. 23.00 - idę spać. Następnego dnia wszystko wraca do normy, a po tygodniu: kiedy wreszcie będzie to nowe CDA???

Bart_L: Kupuję CDA nieregularnie, tylko jak jest coś ciekawego. Jakiś czas temu kupowałem co 3 miechy, bo CDA było kiepskie. Lecz teraz nadal kupuję tylko ciekawe numery... Okazuje się, że od 9 numerów kupuję je co 1 miesiąc...

Aragorn_code_47: Ja tam zawsze kupuję CDA, i nigdy nic mi w nim nie

A poza tym jak piszecie jakąś recenzję (to do wszystkich), nie przedłużajcie jej na hama. Wspominacie jakieś tam szczegóły, zamiast wałnąć jakąś inną recenzję.

Ależ proszę bardzo. Oto recenzje hamsko-nieprzedłużane: „Quake 4 - cool. Doom 3 - zajebacho. HL2 - o, ja cię...!”. I w ten sposób w jednym numerze możemy zaliczyć z 800 gier. Po co się wgłębiać w szczegóły - ważne, by było jak najwięcej recenzji! (Jest takie angielskie powiedzonko „jakość, nie ilość!”...).

Takie np. pismo na literkę „C” (klik, klik) jest dwa razy chudsze, a ma tyle samo recenzji, co wy.

Może dlatego, że w miesiąc wychodzi określona - nie za wielką - liczba gier? Tobie się wydaje, że dostajemy miesięcznie ze 100 gier, a potem z lenistwa/złośliwości robimy np. 20 recenzji, a resztę chowamy do biurek? Przez miesiąc dociera do nas ok. 20 gier - i mniej więcej tyle recenzji jest w CDA...

Podobał ci się (Smuggler) Władca Pierścieni I/II?

p8ter

Hm... i tak, i nie. Po drugiej części oczykiwałem więcej - klimatu. A Legolas surfujący na tarczy + parę innych „kfiat-ków”... grrr...

Kłószczone: Reaktywacja.

1. Kto opisuje gry w Gamewalkerze?

Stryjenka Hania i wujek Zdzisław. Ksywek przy początkach dialogów nie widzi?

2. Kto jest odpowiedzialny za zawartość CD?

Poniedziałek ja - mówię o demach, nie o pełnych wersjach. I - FAQ!

3. Smugg - to prawda, że poznałeś żonę w bibliotece?

Tak. FAQ!

Flakers: jeszcze jeden dzień :(jeszcze jeden dzień :(jeszcze jeden dzień :(jeszcze jeden dzień :([do pojawienia się CDA w kioskach - red.] JEZU, nie wstrzymam :(

Nałogowiec na głodzie, klasyczne objawy! :)

lobus: Nie ma co... było mój pierwszy CD Action jaki kupiłem w życiu (...) Smuggler tak dale! Mam nadzieję, że następną kasę zarobioną przy zrywaniu izolacji z kabli aluminiowych wydam tak wspaniale jak na bieżący numer CD Action... :)))

frosty: co do kolejek i bijatyk pod kioskami to u mnie wyglądało to w ten sposób, że pięć osób pod ręką kupowało CDA i w końcu wku...ony kioskacz zaczął się drzeć czy ktoś jeszcze nie kupił tej pie...onej GAZETY (właśnie tak powiedział) na co wszyscy zareagowaliśmy dziwnym uśmiechem.

Wiele lat temu wracając z ogólnopolskiego spędu miłośników s.f., w Wawie,

3b. Jedi ma żonę?

Nie, ale jest zajęty. Swoją drogą, jak możesz pytać - Jedim nie wolno się żenić (patrz: Atak Kasztanowców... eee... Klonów).

4. Ile w redakcji macie komputerów?

Tyle, że dla każdego starcza i jeszcze ciut zostaje.

4b. Który z nich ma najstarszy konfig?

Ten najstarszy, trzeci z lewej od wejścia. Już wiesz?

4c. I kto przy nim pracuje?

Nikt. Służy on rozmieszczaniu gości albo - poprzez wzbudzanie litości - zbieraniu datków na upgrade'y (naszego firmowego barku).

5. Dostajecie stałą pensję czy co miesiąc inną?

Co miesiąc inną, ale w sumie ciągle dość podobną, ech...

6. Jaka była twoja największa wpadka na łamach CDA?

Zaczęłem czytać twój list. Ale kapa!

7. Znasz dłuższe słowo od: Konstantynopolitańczykiewiczówna?

Tak: dwie małe Konstantynopolitańczykiewiczówneczki.

8. Dlaczego w jednym miesiącu daje ci 4 CD, potem 2 CD, znowu 4 CD itd. Od czego to zależy?

Jest hipoteza, że od plam na Słońcu - ale teoria wymaga jeszcze doświadczalnego potwierdzenia. Podrzuć ze 100 zł na konto Instytutu Badań nad Ilością CD w CDA... (z siedzibą w naszym firmowym barku), co?

9. Można jeszcze nabyć starsze numery CDA, np. z 1998?

pytaliśmy (w odstępie ok. 20-30 sekund) panią w kiosku „czy jest nowa Fantastyka” (a robiliśmy to, bo pani bardzo nieuprzejmie odwarknęła koleśkowi, który grzecznie się o to zapytał jako pierwszy). Dodam, że było nas na peronie z 60 :). Ale już po ok. 40 pytaniu pani się poddała i zamknęła kiosk. A szkoda, bo mieliśmy jeszcze godzinę do odjazdu pociągu.

A to gorzkie wyznanie antyfanów...

•Z przykrością muszę to przyznać, ale po przeczytaniu paru tekstów nie żałuję tych wydanych 18,50.

•Kupowałem Top Secret - padło. Kupowałem Secret Service - padło. Kupowałem Reset - padło. Kupowałem ponownie Top Secret - padło. Kupowałem Świat Gier Komputerowych - właśnie pada. (...) Tylko ten choć*ny CD Action ciągle się jakoś trzyma! Pewnie dlatego, że nigdy go nie kupowałem i nigdy nie będę. /PS. Moja ulubiona piosenka: „Ciągłe pada...” ;)

Na pewno - ale nie u nas.

10. Kolegujcie się poza pracę czy jesteście partnerami tylko w redakcji? (Mowa o wszystkich redaktorach.)

Kolegujcie?! Z nimi?! Ja nawet ich imion nie znam! Ja się z lamerami/metalami/pakerami nie zadaję!!! Phew!

11. Czy Eld zdecydował się, jaką xywkę chce mieć?

Dawid Ciesiółka

Tak. Szesnaście razy na dobę jest zdecydowany, że ta ostatnia - najnowsza - jest najlepsza i będzie już na stałe. I przez godzinę faktycznie ją nosi.

Macie małe prooockil

Wrodziales GAME WALKER są okienka z waszymi ksywkami i tam piszecie zawsze jakieś śmieszne bzdury. Napisałście o posiadanych przez was kompach a ty smuggler napisałeś że masz procesor A 1700 + czy tobie chodzi wogóle na tym złome jakie kolwiek nowe gry [bez urazy ale procesory firmy AMD mają mnóstwo błędów

Hm - właśnie widzę kogoś, kto na pewno robi więcej błędów w każdej linii (komend?) niż wszystkie procesory AMD naraz - i jakoś funkcjonuje. Zatem nie jest źle z AMD-kami. Też nieźle funkcjonują. (I jakie to błędy są w AMD - może jakiś wykład na ten temat?)

i over clocking jest w nich bardzo trudny.

Phew. Daj mi klucz francuski i przecinak, a podkręcę każdego proca. Ba, zrobię mu nawet over kloaking!

a dowiedzenie się ile tak naprawdę ma Gigaheców jest hyba niemożliwe z tego powodu że zamiast normalnej liczby to genialna firma AMD postanowiła dać graficzne wykresy.

Jak wiadomo, u usera znajomość liczby GHz z dokładnością do czwartego miejsca po przecinku radykalnie poprawia

osiągi komputera i jest niezbędna do życia. Ops - dla rzyć(a).

a najnowsze gry wymagają jór 1.5 Ghz , ja sam mam PENTIUM 4 2.53 Ghz a technologia Hyper-Threading jest poprostu genialna.

Czego nie można powiedzieć o niektórych nabywcach tego proca... Chociaż nie, zwracam honor. Trzeba być nieprzeciętnym geniuszem, by w słowie „już” zrobić aż dwa byki. Polecam lekturę tekstu z CDA 09/03 - „Jak zostać lamą w 24 h”. Szczególnie zaś akapitu poświęconego procesorom...

ps: Czy to niebył jakiś żart redakcji że wszyscy macie takie słabe procesory i to jeszcze firmy AMD.

Hunter2000

Mali chłopcy czasem porównują własne fiutki - który ma dłuższego. Ci nieco starsi porównują, jak widzę, ilość GHz w prockach... A tak między nami - mam 1700+, bo lepszemu nie potrzebuje. Na gry, w które gram, w pełni starcza. Nie widzę powodów, aby kupować najnowsze procki tylko dlatego, że są. A gdyby kiedyś poczuł się MALUTKI i chciał się dowartościować, to raczej - zamiast najnowszego procka - kupię (albo choć wynajmę) sobie duży czerwony sportowy samochód i zaproszę do niego bardzo biuściatą młodą blondynę ze zbliżoną do twojej inteligencji. :) I taka jeszcze refleksja - ksywka Hunter/Hanter chyba źle działa na IQ posiadaczy. Zatem wszystkich ja noszących namawiam do wymyślenia innej, póki jesteście jeszcze w stanie myśleć...

Ladies' Corner

(...) A co do tych osób, które trafiają np. do Panopticonu, oni też są bardzo pozytywni - czytać ich listy to jest tak, jak słuchać farbowanej blondynki z 2-cenymetrowymi ciemnymi odrostami, spalonej po solarium (i nie tylko) ;), z kilkunastometrową tapetą na twarzy i najlepiej w różowych ciuchach, próbującą odpowiedzieć na pytanie: „czym się różni impresjonista od sur-

pudełek na płyty mam konfetti. Ale nie ma strachu ja go też kiedyś do skrzynki na listy wciśnę, heheheh.

iko14: A ja już dawno przeczytałem CDA od deski do deski. A deskę sprzedałem. Jednak dobrze mieć prenumeratę.

O CDA - antyfan i antyantyfan!

•Dla mnie jest ono (CDA) zbyt kolorowe, z lekką nutką kretynstwa i dużą dozą komercji i swądem nieuczciwości redakcji (skoro jesteś młodym czytelnikiem, toś tego prawdopodobnie nieświadom). Na razie nie będę dawał przykładów na potwierdzenie moich tez, bo nie wypada...

A ty masz cztery głowy i handlujesz pornografią dziecięcą (czyli np. fotkami z „Dragon Balla” - kto oglądał „Pod napięciem” w TVN, ten wie!), ale tego udowodnić nie będę, bo nie wypada...

•Zaważyłście może że w XXX reklamie zajmują tylko 10% objętości pisma to bardzo mało jak na polskie

E, słuchaj, zrobimy interes? Możemy ci zasponsorować parę czasopism... :)

Prenumerata

Ormmoth: Wy, prenumeratorzy, nie wiecie co to znaczy dążyć do kiosku po swój numer cda:

1. Czeba przebyć wielką pustynię, na końcu jej jest szklanka wody na pocieszenie.
2. Następnie trzeba przejść obok bloku z blokierami stojących przed nim, to jest chyba najgorsze.
3. Następnie przepłynąć (w zdobycie wcześniej szklance) morze. Po tych cierpieniach zdobywasz skarb jedyny taki na świecie czyli... CD ACTION !!!

Oj, czeba się napocić, czeba. :)

Pan_Feanor: mój listonosz jest człowiekiem o nadzwyczajnych zdolnościach manualnych. Potrafi zgiąć CDA na pół, pozaginać rogi aby tylko do skrzynki wszedł!!! A ja potem wyciągam takie „cuś” i zanim przeczytam, to bawię się w origami. A zamiast

realistów"? Można się naprawdę dowartościować i pośmiać (oczywiście bez urazy dla dziewczyn pasujących do powyższego opisu, chociaż takie pewnie i tak nie czytają CDA). (...)

Jeszcze jedno: chciałabym poruszyć sprawę „jak chłopcy reagują na dziewczynę czytającą CDA”, bowiem spotkałam się już z różnymi reakcjami... Np. chłopak, z którym byłam na jednym obozie, jak się dowiedział, to się zaczął cieszyć i cały czas za mną łaził, pytając, co sądzę o każdej stronie CDA po kolei...

Jezu, podrywał cię na CDA i wspólnie zainteresowania - tak trudno dostrzec?

Gdy o moim hobby dowiedziało się trzech młodszych ode mnie o trzy lata chłopców, też za mną łazili i się bezczelnie podlizywali i cały czas pytali, jakie gry lubię. Gdy ostatnio kupowałam CDA w kiosku, stał za mną taki chłopak i jak zobaczył, co kupuję, to się na mnie dziwnie gapił, oczami wręcz mangowymi - i uśmiechał. Obawiając się, że to jakiś zbrojeniec, szybko się oddaliłam. Był też chłopak, który stwierdził, że CDA powinien oddać jemu, a sama kupić sobie Bravo Girl albo Naszą Miss. Obecnie jest na intensywnej terapii ;) [ciekawe dlaczego...^_^].

(...) I jeszcze jedna uwaga do Cata-ractusa (08/2003). Pisziesz, że irytuje cię śliczna dziewczyna nawijająca w kółko o Balurze czy Quake'u. A co w tym złego? Wolalbys, by ci nawijała o tym, jak wczoraj malowała paznokcie, albo o tym, jaki to Enrique (tfu!) Iglesias jest przystojny, z tą bułką na jednym policzku? (...) A to, że masz trudności z zaproszeniem jej do kina, a nie do e-kafelki. No, to chyba ty robisz coś nie tak...

~~~Nekko

Może kiedy usiłuje ją zaprosić, ona z paniką w oczach („zbrojeniec!”) ucieka? :)

\*\*\*

pismo, tak dla przykładu CDA jest to około 20 - 30%. Tym jednym przykładem widać które pismo jest bardziej komercyjne.

Albo które się lepiej sprzedaje, bo reklamodawcy to takie wredne dranie, że dają reklamy tam, gdzie ujrzy ich więcej ludzi...

Ostra dyskusja z gatunku „Które pismo lepsze”.

•WAR to się tylko nabijają. Tak jak w CLICKU tylko że tam są mniej hamscy. w AR NORMALNA odpowiedź trafia się raz na 50 listów...

I to tylko przez przypadek, przysięgam!!!

•Nienawidzę tego pisma jeszcze trochę i zaczął dodawać do niego obci-naczki do paznokci, wiertarki udarowe i lampki na choinkę. A samo pismo nieposiada wogule treści.

Nie widzisz treści, bo nienawidzę się zaślepiła. Na początek polecam lek-

Jako stała i oddana czytelniczka CDA czuję się w obowiązku zaalarmować, że poziom AR ostatnimi czasy - ku mojemu przerażeniu - drastycznie się podnosi. Coraz więcej można tu znaleźć listów, o zgrozo, przemyślanych i głębokich. Co prawda, nadal jest to Moja Ulubiona Część Waszego Pisma i wywołuje u mnie niekontrolowane chichoty (gł. dzięki tekstom Smugglera i Pana Jedi), jednakowoż kończąc lekturę AR od pewnego czasu pozostawiam strony suche i niepokontrolowane... \*wzdycha\* (...) Apeluję więc... ludzie i inne istoty zamieszkujące Arde, jeżeli uważacie, że jesteście obdarzeni czymś na kształt poczucia humoru - piszcie. Niech S&J nie będą Jedynymi Źródłami też Szczęścia na tych stronach.

Alicja Z Krainy Dziwów

\*\*\*

(...) Chodzi o pełne wersje gier. Jestem dziewczyną, lubię dyskoteki, imprezy, chłopaków ;P itp., ale od czasu do czasu lubię pograć w jakąś fajną gierkę - jest jeden problem. Jak patrzeć na te pełne wersje gier, aż mnie skręca. Wyobraźcie sobie dziewczynę grającą w grę, jak np. Incoming Forces czy Blair Witch (widziałam film, co prawda przez palce, ale to mi wystarczy). Czy chcecie, aby przyszła żona waszych czytelników wyglądała jak bohaterka gry Alice (z gustownym nożem), w szafie trzymała uzi, z którego czasami robiłaby użytek (w razie potrzeby oczywiście), czy może od tak z czystej przyjemności raz na jakiś czas rzuciła granacikiem w ogródek sąsiada?

Ja taką mam - i nie mogę narzekać. (Znaczący - zabroniła mi narzekać pod groźbą mordobicia i skopania d...)

Panowie, pomyślcie czasem o nas, płci pięknej, która w celu zabicia czasu potrzebuje przyjemnych gier na myślenie, a nie na zabijanie.

Wierna Fanka Duśka

Myśl... cooooo?

ture spisu... treści. :) A potem słownika ortograficznego.

•...i to pismo nie jest profesjonalne. Proszę nie przemawiać do gracza jak do gracza tylko jak do jakiegoś lamera co nawet dema nie zainstaluje... ale cóż na to poradzę takich ludzi jest wielu.

W przeciwieństwie do tej nielicznej grupki, co wysyła takie profesjonalne wypowiedzi na forum... :) Na szczęście - bo instalacji dema można się łatwo nauczyć, a pozbyć się głupoty - to już poważny problem, nie?

•CDA to shit. I niezbyt mnie interesuje, czy szmugler się tym zainteresuje czy nie.

„Słyszysz, Szmugler?! Wcale mnie to nie obchodzi - wcale, a wcale i ani trochę, że mnie zacytujesz i obśmieszysz. Słyszysz?! W ogóle mnie to nie obchodzi!! ...Słyszysz? Odezwił się! Ani trochę!!! No, słyszysz czy nie?! Bo już chrypnę, wrzeszcząc, że wcale mnie to nie obchodzi!! A-NI trochę!!!... Ale słyszysz, słyszysz - zacytowałem,

## Tipsy - brrrr?

(...) Kolejny Tipsomaniak - tyle że inny. Tym razem po prostu same cheaty i trochę solucji. O ile solucje bardzo gorąco cenię, o tyle stron na cheaty...? Wiem, że jest trochę graczy, których najbardziej obchodzi, na co są kody, ale błagam - nie promujcie oszustwa!!! Mały zacznie od gier, a skończy na piractwie.

Rozumiem. Kto chodzi na skróty, ten w końcu będzie kradł samochody?

Tak jak na paczkach papierosów, na Tipsomaniaku powinien się również znajdować stosowny komunikat w stylu - „chcesz być tchórzem i loose-rem? Nic prostszego! Bądź cheate-rem!” - i wszystko jasne. Tak poważnie - to miły prezencik, oby częściej.

spoxgreq z Krakowa

Panowie, tips jest jak spadochron dla pilota albo kamizelka ratunkowa dla żeglarza. Daje poczucie bezpieczeństwa, że „w razie czego” jakoś sobie poradzimy. Nie dajmy się zwariować. Nie zmuszamy nikogo do stosowania cheatów, zaś antycheaterzy nie powinni obrażać tych, którzy chcą je wykorzystywać. Nie wiem, czy zarzucanie pilotom lamerstwa - bo biorą spadochron - ma sens?

## Konsolopticum

(...) Postanowiłem, że napiszę do waszych czytelników - ponieważ żal mi ich. Żal mi wszystkich pecciarzy (sam jestem konsolowcem), że nie mają ani jednej klimatycznej gazety...

No cóż, muszą się zadowolić masą profesjonalnych czasopism, biedacy.

...jaką jest boskie i tworzone przez wspaniałych ludzi kultowe czasopismo XXX.

Zaiksowałem, choć to nie konkurencja. Nie chciałem, aby tamta redakcja się wstydziała, że ma takich czytelników. Swoją drogą, z tego, co wiem - pismo się już nosem podpiera...

ciut obśmiałem. Zatem nie przejmuję jeszcze bardziej. :)

Przynajmniej tak prosto sformułowane zdanie będą w stanie przeczytać czytelnicy CDA. Bo gdybym napisał, że CDA jest pismem o profilu dolno-lincealnym, z aspiracją do propagowania najgorszych schematów kultury masowej w świecie gier komputerowych, to typowy czytelnik CDA nie wytrwa nawet do połowy.

Zaraz ci kark pęknie od zadzierania nosa... Tacy jak autor tych słów są - dla mnie - gorsi od tych, co tylko wrzeszczą „cda to shit i jest do d...”. Bo on próbuje dowalić nie tylko nam - a, proszę bardzo, nie krępuj się :) - ale i tysiącom ludzi, których jedyną „winą” jest to, iż śmieli mieć inny gust niż ON i wybrali oni inne pismo. Typowy Pępek Wszechświata (vel Mastah)! A swoją drogą, strasznie mnie ciekawi, co to znaczy „propagowanie najgorszych schematów kultury masowej w świecie gier komputerowych”. Zapewne NIE jest nią przekręcanie ksywki rozmówcy i pisanie jej dodatkowo z małej

Dlaczego uważam, że wasze pismo nie ma klimatu, a zarazem jest bezwartościowe? Oto moje argumenty: po pierwsze, w waszym piśmie „w ciul”, za przeproszeniem, reklam (w nr 88 - 34 strony), a w XXX średnio 11-13 na 110-116 stron pisma.

CDA: 148 - 34 = 114 stron. XXX: 110-11 = 99, 116-13 = 103, ew. 116-11 = 105 stron. Jakby nie patrzeć - 114 > 99, 103, 105. :) Tak czy siak dajemy więcej tekstu do czytania.

Po drugie, jesteście sztuczni, nie jesteście sobą, w waszych tekstach widać często zmiany charakteru. (...) Szczerze wątpię, aby wasz charakter zmieniał się codziennie.

Fakt - jesteśmy sztuczni. Ja jestem z silikonu, a Jedi z kewlaru. Eld z metalu, a Iwan głównie z mety... :P Tu masz rację. A zmiany charakteru? Raz mi wesoło, raz nie? Raz sobie robię jaja, raz się czepiam, a czasem piszę poważnie? To nie są zmiany charakteru. To są różne przejawy JEDNEGO charakteru. Mogłbym - jasne, stale pisać na jedną nutę w klimacie „yo, frajerzy, tu wasz boski skunks, śmierzdą mi skarpety, co ja robię, k\*\*\*, o rety” - ale to właśnie byłoby sztuczne. Bo NIKT się tak przecież NAPRAWDĘ i wciąż nie zachowuje...

Np. kiedyś daliście w AR po dwie odpowiedzi na każdy list, co było dowodem na to, jacy jesteście elastyczni, a zarazem sztuczni. Ale cóż, rynek PC zawsze był komercyjny, no więc czego ja chcę?

Odrobiny rozumu? E, to w twoim przypadku jakby chcieć gwiazdkę z nieba. :) A na konsole to gry są za friko, a pisma za frajer, co? Puknij no się w czołko joy-padem...

Tak przy okazji - wiecie, kiedy padną PC-ty? (Jeśli idzie o gry?) Około 2007, 2008 r.

A dokładniej: 13 maja o 15.16 po południu. Myślisz, że tylko tobie się objawia aniołek i zdradza takie tajemnice? Phew!

lity, bo MY tego nie czynimy. Ale być może tak właśnie wygląda dyskusja „na poziomie” i propagowanie najlepszych schematów kultury elitarnej, w strefach wyżynno-mastahowych?

A tu, nieźla pointa...

Meghan: rynek pism komputerowych w Polsce nie zaczyna się i nie kończy na cda (...). Nic prostszego niż zmienić przyzwyczajenia. Jeśli jednak tego nie robisz (a wielu psiozących na cda i tak je kupuje, ty pewnie też), to świadczysz że jednak cda jest warte swojej ceny niezależnie od ilości/jakości dołączonych cd, czy gadżetów. Bo jakby nie było markę sobie pismo wyraża treścią, nie fajerwerkami. Ja już nie pamiętam dlaczego kupiłam pierwsze cda, ale nie wykluczam - a nawet uważam za wysoce prawdopodobne - że zrobiłam to właśnie dla jakiejś pełnej wersji gry. Natomiast nie poprzestałam na jednym numerze, bo spodobała mi się zawartość. Just so story.



Barnabie też! I on nam potem to powtarzał! (A kiedy będzie koniec świata - wiesz? ...Ha! Nie wiesz! Lamer z ciebie!) :)

**Wtedy to nowe konsole z zajedwabistymi bebechami rozwijają się i gry na nie będą miały już ówczesne produkcje na PC. Oto dowody...**

Za komuny, gdzieś tak w połowie lat 50, udowodniano czarno na białym (czy raczej czerwonym), że ZSRR dogodni i prześcignie Amerykę najdalej za 20 lat, a kapitalizm zawiąże się niewiele później. Bardzo naukowo udowodniano... I sprawdziło się - towarzyszu! Da zdrastwujet Wielkiej Sowieckiej Sójuz Wsiech Stran na Ziemi!!

Kiedy powstało PS2 (...) - miażdżyło grafiką, trzeba było czekać ok. 1,5-2 lat, aby PC ją doścignął. W przyszłości będzie podobnie, tylko zanim PC-ty dościgną next-geny, wyjdą jeszcze nowsze konsole i PC będzie już daleko z tyłu - padnie, hehe!

Adrian „Satan” Kwiatkowski

Może i tak być, choć wątpię, aby konsole zmieniały się tak szybko jak np. nowe modele kart graficznych do PC. Zresztą gdyby nawet - i cóż z tego? Jeśli konsole zdominują rynek, nie wywalę PC-ta, a po prostu kupię konsolę do grania. Bo PC to komputer, a gry tylko dodatek do jego PODSTAWOWYCH zastosowań. A póki miliony ludzi będą miały PC w domach, do tej pory będą nań gry - bo to wielki i chłonny rynek. PS Zacytuję fragment szkolnej lektury („Lalka”) - a propos twojej ksywki - „w panu jest tyle demona, co trucizny w zapalcze”...

## Student - survivalowiec

(...) Dobra, fakt faktem, kupuję wasze pismo +/- 1 raz od roku. Właściwie to z ciekawości, co tam się u was zmieniało. No dobrze, może jeszcze dlatego, że nie muszę wynajmować mieszkania w wakacje i mam trochę luźnej forsy, co jest rzeczą dość niespotykaną u studenta (notabene fajnych rzeczy uczą te studia, np. że można przeżyć 3 dni za 60 groszy, dostając 3 gr reszty - kajzerki po 19 gr rulez). (...)

Ciągle robicie świetne czasopismo i mimo że najprawdopodobniej od października znów czeka mnie „przerwa od was” (rozumiecie - że te 20 zł to spora kasa dla studenta (...)), to jednak w przypadku nieplanowanego przyływu gotówki od czasu do czasu podbiję wam sprzedaż (...). Jeszcze CDA nie zginęło, póki wy pracujecie... Eee, nie wyszło mi. Ale i tak to prawda.

Engrill

## Mój pierwszy raz...

Dziwne uczucie. Wczoraj kupiłem po raz pierwszy oryginalną pełną wersję gry. Jest to BloodRayne. Myślałem, że będę miał wyrzuty sumienia, bo wydałem prawie 100 zł na grę. I dziwię się sobie, że ich nie mam - mam pewną satysfakcję, że twórcy tej gry nie stracili na mnie pieniędzy. Nie kupiłem jej jednak dlatego, że stałem się uczciwszy czy zdobyłem kupę kasy - ale po to, by zobaczyć, czy będę czuł się jak frajer. Nie czuję się i nawet mi to pewną przyjemność. (...)

Gimlomania

Z czasem przyjemność jest coraz większa, a zakup kolejnego oryginałka boli coraz mniej. A za jakiś czas nie będziesz mógł zrozumieć, jak kiedyś mogłeś zadowalać się piratami... No i witamy kolejnego gracza, a nie klienta piratów.

## Frustrat Zone

**Piszę do was ten list, ponieważ ktoś w końcu musi powiedzieć wam prawdę w oczy. Jesteście tak tandetną gazetą, że [i tu pozwolę sobie wyciąć standardowe zarzuty typu: połowa to reklamy, nadajecie się tylko do kibla itd. Nic odkrywczego nie wydumał - Smg]. (...) I jeszcze to bezsensowne pyskowanie Smugglera świadczące o jego niskiej inteligencji (jak to działa na nerwy!!!).**

Owszem, ale tylko głępszym niż norma przewiduje. Przykro mi...

Facet, dorośnij i pogódź się z prawdą.

Od ponad ćwierć wieku (z hakiem) staram się, jak mogę, dorosnąć. A ty?

**Słuchaj Smuggler - ty i te nędzne dowcipy na nikogo nie robią wrażenia**

Moja być zrozpaczona twoja mnóstwo za bardzo okrutna wyznania, bwana kubwa mać!

**Nie wiem, kto cię mógł przyjąć na tak poważne stanowisko (...), ale wiedz o tym, że ktoś tu inny żądzi.**

O tak, wszędzie (podobno) żądzą Rzydzi. A jak sam czujesz żądzę rządzenia - wydaj rozkaz swemu psu. O ile się upodobał do pana (inteligencją) - posłucha cię. Pacan, nie pies...

**PS Fajnie wyglądasz na pierwszej stronie gazety (9/2003), tylko trochę ci z pyska jedzie!!!**

Dlatego pewnie twój tata tak się tam krzywił w obrzydzeniu i jest niebieski od wstrzymywania oddechu? Nie dziwię się teraz twojej frustracji i aż mi głupio, że tak ci przygadywałem. Nie przejmuj się, przyniesiesz obciążki - poobcinamy ci paznokcie, pilniczkiem spijemy zęby, poczytamy bajeczkę, damy paręnaście wiader papu... Luli, luli, stworku...

Ciąg dalszy nastąpi...

Hyzuz

W koszu na śmieci. Dzięki za support tej rubryki - ludzie się już krzywili, że ostatnio nie ma w AR nic żalosnego - wybawiłeś mnie z kłopotu!

\*\*\*

(...) Otworzyłem game walkera i zaczęłem czytać wzmiankę o Tomb Raider Angel of Darkness. A tam czytałem wypowiedź pana Elda w której napisał cytuję „a dziś to g\*\*\*\* nie zasługuje nawet na zero punktów”. Po przeczytaniu tej wypowiedzi o mało co nie padłem na środku ulicy. Ja czekam na tę grę od trzech lat, a jakiś dupek śmie obrażać mojego ulubionego Tomb Raidera.

Tak jest. Bezczelny dupek z tego Elda. Śmiać mieć własne (aczkolwiek „uczesane” jak cały Eld zresztą) zdanie. To obraza nie tylko TA, ale całego NARODU POLSKIEGO!!! Powieśić bluźniercę!!! I nie za szyję!

**Jest to karygodne posunięcie oraz nie profesjonalne zachowanie.**

Jawohl!!! Werfluchte Eld weźmie grozę faustem w te szwajnhund wredna metalowa morda i dostanie kopa w arsł! Naucz go to pro fesiałości!

**Jeśli pan redaktor tak uwarza to niech zachowa to dla siebie a niech nie rani uczuć innych osób.**

Chlip. Tą opinią zraniłeś MOJE uczucia. I co ty na to? I nie wiem, czy wiesz, ale nam się płaci właśnie za to, byśmy wyrażali WŁASNE zdanie na temat gier - a nie takie, jak ci pasuje...

**Mam nadzieję że Eld zostanie wyrzucony z Cd-action. A poza tym po tej wypowiedzi zaprzestaj kupna waszej gazety.**

Morbius\_545

Skoro tak, nie ma sensu wywalać Elda. Słyszysz, Eld? Opuść ręce i odejdź od ścian. Tym razem ci się upiekło. Ale na przyszłość - zanim coś powiesz, sprawdź, czy ktoś w Polsce nie ma czasem innego zdania i zapytaj go łaskawie o zgodę. Pojął?

## Ludzie & ludziska

(...) PS Mam jeszcze jedną skargę. Z numeru na numer Ladies' Corner jest coraaaaaz nudnieeeeejszy... ale woląłem nie umieszczać go w części oficjalnej. Sam rozumiesz - gniew Boży to mały pikus w porównaniu z gniewem kobiety.

Arxel Atrides

Mi to mówisz?... (Pozdrowienia dla mojej żony.)

**CD-ACTION to najlepsza rzecz (oprócz prezerwatyw), jaką można dostać w kiosku.**

rockheart

Znaczy się, nigdy nie kupowałeś w kiosku lizaków-kogutków!

(...) A poza tym jest konkurs SMS. Czy mogę wysłać kartkę pocztową z odpowiedzią?

[???

Tak, ale smsem musisz dostać znaczek pocztowy. Koszt takiego smsa - 4,67 + 52% VAT.

**Smmugi, jesteś dla mnie za mądry. Siadam sobie i próbuję napisać list, ale kurdę balans, nie mogę wymyślić nic, co by mogło przewyższyć twoje odpowiedzi, coś, co by cię całkiem zatkało i sprawiło, abyś się rozplakał ze wstydu i poczuł śmierdzący zapach kłeski, triumfu czytelnika nad redaktorem.**

Skala1234

Szczerze mówiąc, kiedy poczułem zapach moich skarpet, zrozumiałem, co masz na myśli. Łezki same mi do oczu napłynęły...

**Bum bim bam, ale z ciebie cham!**

**Wszystkie prawa zastrzeżone.**  
PSX - tylko żartowałem.

B.B.

Bam, bim, bum...  
A kup se rozum  
Bum, bam, bim...  
Boś się minął z nim  
Bim, bum, bam...  
Ja ci go nie dam!  
(Bo przecież jestem cham!)

Tadammm!

PS2 - a ja - nie. :)

**Na koniec mała sugestia: WIĘCEJ MIŁOŚCIEDZIA DLA LUDZI Z WADAMI WZROKU - czyli: więcej chamstwa i seksu w Ekszyn Redekszy! (Niech żyje!!!) A dlaczego? Bo ludzie narzekają, że tu tego tak dużo, a ja nic z tych rzeczy nie widzę!**

Piotrek Szypozyszyński

Właśnie widzę, że nie widzisz. :) Ale ponoć nadmiar solowego seksu tak działa na ludzki wzrok...

**Jesteście zakręceni jak rude włosy Jediego pod pachami... (jakoś tak jest przyjęte, że poeci są leciuteńko „siultrulu”). :P)**

Gutek

Skąd wiesz, że Jedi ma tam rude włos... Stop! Nie odpowiadaj!!! Wolę nie wiedzieć. :)

**Smuggler zastanawiałeś się kiedyś jak takie osoby które próbują zauważyć wasze błędy jak są doławane i wysmiewane wysobiie to usprawiedliwicie przez my ciężko pracujemy i niech sami stworzą gazetę jak są tacy mądrzy ale dobra! Ale czasopismo wasze jest po to aby dawać przyjemność i atrakcje a niektóre osoby dostrzegają błędy a wy je po prostu wysmiewacie zamiast postarać się o poprawę.**

Bo imć Poprawę w redakcji mamy już od 7 lat. Czujesz to - ledwo pismo powstało, a od razu postarało się o Poprawę. I ta/ten Poprawa jest co miesiąc! Od dobrych go numerów - ciągła Poprawa! Żadne inne pismo tak nie ma!!!

**zamiast dawać 3, 2 gry to dać 1 ale pożądną tak jak kiedyś np. fallout lub shogo np daliście by sacrifice mam tą grę ale ona jest wspaniała!!!**

Tomek

Murzynek Tomek w Afryce mieszka. Robi ci błędy, ten nasz kolezka. Mama mu mówi „napij się mleka” - a jemu wątek na drzewo ucieka...

**Pisze do was z taką prośbą: czy w AR mogł by pisać np. Q'nik i Jedi (tylko nie smugg bo on mnie wkorwia. I czy mógł by ktoś normalnie odpowiadać na listy, nie żeby mi się nie podobały te listy, ale żeby mi się nie stały nudne. Nie pozwólcie tego czytać Smugglerowi bo jak znajdzie to skasuje.**

[???

Yyyyyyyyyy. Obiecujemy, że mi nie damy tego do czytania. My, Smuggler, to obiecujemy!

Kasujący posty

**Smuggler w gębie rozżarty & Mr Jedi w uszach prosty**





# Tipsy

## Air Raid

Podczas gry naciśnij klawisz **F9**, by włączyć konsolę, po czym wpisz jeden z poniższych kodów:

**DESTROY ALL** - kończysz poziom  
**NEXT LEVEL** - przechodzisz do następnego poziomu  
**GOD** - niezniszczalność (ponowne wpisanie anuluje cheat)  
**SET DAMAGE** - o zdrowie  
**SET BULLET XXX** - ustalasz liczbę pocisków na XXX  
**SET MISSILE XXX** - ustalasz liczbę rakiet na XXX  
**SET DC XXX** - ustalasz liczbę bomb głębinowych na XXX  
**LOAD LEVEL #** - przeskakujesz na poziom # (w zakresie 1-99)  
**RELOAD LEVEL** - ponownie rozpoczniesz etap

## Europa Universalis:

### Crown of the North

W czasie gry naciśnij klawisz **TAB**, aby włączyć konsolę, po czym wpisz któryś z poniższych kodów:

**STEFANREHN** - nietykalność  
**DIMMUBORGIR** - wszystkie budynki  
**UTOPIA** - pokonujesz rebeliantów  
**MANUNITED** - dostajesz \$5000  
**AIK** - tracisz \$5000  
**SVENSK** - wróg nie wypowiada ci wojny  
**BURP** - brak wydarzeń  
**RICHARDNICE** - dostajesz 1000 punktów zwycięstwa  
**RICHARDBAD** - tracisz 1000 punktów zwycięstwa  
**KILLSTIG** - zabija Hertig Stig  
**KILLVALDEMAR** - zabija Hertig Valdemar  
**KILLERIK** - zabija Hertig Erik  
**KILLBIRGER** - zabija Konung Birger  
**KILLMENVED** - zabija Menved  
**KILLHAAKON** - kończysz grę

## Freedom Fighters

Aby wpisywać kody, najpierw musisz zmodyfikować plik: **freedom.ini**, znajdujący się w głównym katalogu z grą (wcześniej warto zrobić jego kopię). Otwórz go w dowolnym edytorze, np. Notatniku, i dodaj doń linijkę:

**EnableConsole 1**

Zapisz plik i uruchom grę. W czasie misji wystarczy nacisnąć tyldę, by włączyć konsolę, a następnie wpisać dowolny z poniższych cheatów:

**god 1** - niezniszczalność  
**giveall** - wszystkie bronie  
**infammo** - niekończąca się amunicja

## Gothic II

W czasie gry naciśnij klawisz **C**, a następnie wpisz: **marvin**. Wciśnij jeszcze raz **C**, by wejść do menu, po czym **F2** - przejdziesz do konsoli. Teraz możesz wpisać któryś z poniższych kodów:

**Cheat Full** - przywraca zdrowie  
**Cheat God** - włącza niezniszczalność  
**Cheat God** - od wyłącza niezniszczalność  
**Edit Abilities** - dodatkowe okienko edycji umiejętności (wpisz najpierw nazwę, a następnie wartość)  
**Goto Waypoint [xxx]** - teleportuje do wpisanego celu (xxx)  
**Toggle Time** - włącza/wyłącza upływ czasu  
**Toggle Inertiatarge** - zmienia bezwładność postaci  
**First Person** - widok pierwszoosobowy

## GunMetal

**MADMECHASTREISAND** - cała amunicja  
**MADCOSMODNA** - pełne życie  
**MADDUCTTAPE** - pełna broń  
**MADRUBYSLIPPERS** - tryb latania (A, Z)  
**MADBANANAPEEL** - wyłącz tryb latania  
**MADBUCKETOWEASELS** - tryb turbo  
**MADGETOUTANDWALK** - wyłącz tryb turbo  
**MADMAXAMILLION** - milion dolarów  
**MADCASTLEARRGH** - koniec etapu

## Lionheart

Za każdym razem, gdy znajdziesz skrzynię, zapisz grę (quicksave - **F9**), po czym zobacz, co znajduje się w jej środku. Jeśli zawartość cię nie satysfakcjonuje (np. potrzebowałeś broni, a dostałeś buty), załaduj grę i otwórz skrzynię ponownie - za każdym razem powinien się tam znajdować inny przedmiot.

## Maluch Racer

Oba kody wstukuj w menu:  
**BOLEK** - odblokowuje wszystkie samochody  
**PUDEL** - odblokowuje wszystkie trasy

## Nexagon Deathmatch

Aby odszukać grę, musisz wyedytować plik z katalogu: `\\strategyfirst\\nexus\\deathmatch\\pit.app\\contents\\resources\\usr\\xxx`. O ile utworzyłeś jedną drużynę w jednym trybie gry, katalog **xxx** będzie się nazywał: **chro.player**. W przeciwnym razie musisz sprawdzić wszystkie ka-



tagi w poszukiwaniu pliku: **player.ini**. Kiedy już go wyedytujesz, znajdź w nim linijkę:

**name = „Xyxyxy”**

Zamiast Xyxyxy, pojawi się twoja nazwa. Jeśli to właśnie ten save chcesz zmienić, odszukaj linijkę (nie zapomnij też o zrobieniu kopii bezpieczeństwa):

**cash = xxx**

Zamiast xxx - wstaw: **9999999999**. Możesz też zmieniać statystyki postaci, a nawet wpisać, że ukończyłeś już całą grę. Aby to zrobić, dopisz linijkę:

**wonNexagon = 1**

Jeśli chcesz odblokować wszystko, co tylko możliwe, dopisz jeszcze linijkę: **unlockedItems = „all”**

## Northland

W czasie gry wpisz następujące kody:

**funlarry** - przyspiesza upływ czasu  
**funmapverybig** - włącza pauzę (zwykle)  
**funmapverysmall** - wszyscy idą do domów  
**funexplore** - cała mapa

## Rainbow Six: Rogue Spear

Naciśnij **Enter** i wstukaj jeden z kodów:  
**teamgod** - god mode dla drużyny  
**avatargod** - god mode dla Avatara  
**stumpy** - tryb Stumpy  
**explore** - brak warunków zwycięstwa  
**5fingerdiscount** - napelnij ekwipunek  
**bignoggin** - wielkie głowy  
**meganoggin** - gigantyczne głowy  
**clodhopper** - tryb Clodhopper  
**1-900** - ciężki oddech  
**turnpunchkick** - skrolowanie boczne  
**theshadowknows** - tryb niewidzialności  
**teamshadow** - drużyna jest niewidzialna

Wpisz poniższe kody, aby zmienić grafikę planszy **normalcolors**, **panickedcolors**, **roestatecolors**, **roespeedcolors**, **combatstatecolors**, **behaviorcolors**, **psychstatecolors**, **threatawarenesscolors**, **alertnessstatecolors**, **alertnessstatecolors**, **aiplancolors**, **levelmaps**, **testplan**, **drawplan**, **pathpointlinks**, **coverpoints**, **pathpoints**, **objectwalls**, **obstaclewalls**

Chcesz powiększyć liczbę własnych ludzi? Naciśnij **Enter** na klawiaturze, po czym idź do miejsca, w którym

otoczą cię terroryści. Teraz wpisz do chat-boksu: **„gunsalldownmen”** - wszyscy terroryści w polu widzenia dołączą do twojej drużyny!

## Star Wars:

### Jedi Academy

Aby wpisywać cheaty, najpierw podczas gry musisz włączyć konsolę, naciskając klawisze **Shift** i **~** (tylda), a następnie wpisać: **devmapall**. Teraz w konsoli możesz wpisać któryś z poniższych kodów:

**god** - god mode  
**noclip** - przechodzisz przez ściany  
**notarget** - wrogowie będą cię ignorować  
**kill** - giniesz  
**give all** - dostajesz wszystkie bronie oraz życie i pancerz na maksa  
**give health** - dostajesz 100% zdrowia  
**give armor** - dostajesz 100% pancerza  
**give ammo** - dostajesz 100% amunicji  
**npc kill all** - zabija wszystkich wrogów  
**undying** - dead mode  
**quit** - kończy grę

## The Hulk

Cheaty do wpisania na **Code Input Screen** w menu **Options**:

**BRNGITN** - dwa razy odporniejsi wrogowie  
**HLTHDSE** - dwa razy odporniejszy Hulk  
**MMMYHLP** - dwa razy mniej odporni wrogowie  
**NMBTHIH** - reset tabeli High Score  
**GMMSKIN** - nietykalność  
**TRUBLVR** - wszystkie poziomy  
**FLSHWND** - regeneracja  
**GRNCHTR** - nieskończone kontynuacje  
**ANGMNGT** - maksymalny Rageme-ter (na stałe)  
**BRCESTN** - wszystkie zagadki  
**FSTOFRY** - jeden cios - jeden zabity :)

Kody do wpisania w **Code Terminal** podczas gry:

**JANITOR** - szary Hulk  
**FIFTEEN** - arty z Desert Battle  
**NANOMED** - arty z filmu Hulk  
**SANFRAN** - arty z Hulk Transformed  
**PITBULL** - arty z Hulk vs. Hulk Dogs

## TRON 2.0

Podczas gry naciśnij klawisz **T**, później wpisz kod i potwierdź go klawiszem **Enter**:

**mpkfa** - wszystkie bronie, pełne zdrowie i energia  
**mptears** - jak wyżej  
**mphealth** - przywraca całe zdrowie  
**mpgod** - god mode  
**mpmaphole** - przeskocz etap



Na skróty







# NEC

Chcąc kształtować przyszłość, potrzeba czegoś więcej, niż tylko idei – należy jeszcze umieć zamieniać swoje wizje w rzeczywistość. Dotrzymywanie kroku zmianom rynkowym to dla nas zbyt mało. Dlatego przecieramy szlaki i wyznaczamy nowe trendy, zmieniamy fascynujące i przełomowe możliwości technologiczne w dostępną klientom rzeczywistość. Realizujemy pomysły, które staną się standardami jutra. Osiągnięcia NEC-Mitsubishi widać wyraźnie w naszej ofercie monitorów LCD i CRT. Quality is visible.

# MITSUBISHI

Monitor komputerowy jest najistotniejszym elementem zestawu komputerowego z punktu widzenia zdrowia użytkownika. To właśnie źle dobrany monitor może doprowadzić do powstania wady wzroku lub innych poważnych problemów zdrowotnych. Szczególnie młody organizm jest bardzo podatny na szkodliwe promieniowanie elektromagnetyczne. Monitora nie da się rozbudować, można go tylko wymienić na lepszy. Jest używany przez wiele lat, najdłużej z całego zestawu komputerowego. Budując dom zaczynamy od fundamentów. W przypadku komputerów tym fundamentem jest dobry monitor. Chętnie dostarczymy ten właściwy.

Więcej informacji:  
[www.nec-mitsubishi.pl](http://www.nec-mitsubishi.pl)



## NEC/MITSUBISHI

NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY